Ára: 150 Ft

'GURU' 5

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

Covboy + C-64

A-Train

Beast 3

Lotus 3

Wizardry 7

Real 3D v.2

True Print 24

A Guru legyen veletek !

Intro

Ha cipőkanállal is, de sikerült ebbe a számba is belepaszírozni a kedvenc üdvözlő rovatomat. A hirdetők ugyan már nagyon kacsingatnak erre a színes oldalra is, de novemberben az intro megúszta a felszámolást.

Beindult a gépezet, lassan és csikorogva ugyan, de joggal állíthatom, hogy működik. Mi is lassan megszokjuk, hogy a GURU még a szabadidőnkben is - ilyen még nem volt - kitölti az életünket. Ti meg lassan megszokjátok; nem kérdezgetitek azt folyamatosan, hogy vajon megérjük-e a következő számot. A GURU egészségi állapotát tekintve, köszöni jól van. Ez nem mondható el az AMIGA 68xxx Magazinról, amely - mint tudjuk, a régi jó viszony miatt számunkra szomorúság - már egyáltalán nincs sehogy. Ugyanis megszűnt. Kár érte, mert igazán sokra tartottuk azokat az embereket, akik hozzánk hasonló megszállottsággal próbáltak kis hazánk komoly 68000 lapjává válni. Az Amiga Magazin hiányozni fog.

A GURU viszont lassan kinövi kereteit, először azt terveztük, hogy növeljük az oldalszámot, de ehelyett mint az előző számban láthattátok, inkább új módszert találtunk ki. Ezt a technikát a Psygnosis Lemmingjeinél vetettük be. Először a szöveget helyeztük el, majd az oldal gazdaságos kihasználása érdekében rátettünk egy rétegnyi képet. Tehát, mint a kaparós sorsjegyjegynél a kép alatt van egy informatív szöveg, amely az előbb említett módon hozzáférhető. Terveink között szerepel még két szövegoldal egymásra nyomtatása, illetve ezek további kombinációja.

Most legfontosabb hírként a karácsonyi rendezvényről néhány szó. Hát lesz végre nagy buli! Kivonul a kis magyar hon színe-java, hogy láthassa mit hoz a Mikulás a számítógépeseknek. Sok, sok meglepetést és remélhetőleg egy fantasztikus ajándékot a GURU olvasók részére. Idén már nemcsak egy kis asztalka mögül mosolyog rátok a lelkes GURU Team. Szép és okos lányok (ilyen persze nincs), mokka, kacagás a GURU standon. Elnézést női olvasóinktól az idétlen viccért. Szemtől szemben - nyílt vitafórum lehetőség Brazillal a levelezési rovat bajnokával. Bearhelő - hogyan használjuk a használhatatlan segédprogramokat és utility-ket - magával Bear-al. Imagine - a megvalósult képzelet. Real Time - NonStop tippek és trükkök - Gaborcától magyarországon először Amiga 4000-esen. A csodagépet rögtön össze lehet hasonlítani az új ATARI Falcon 030-al, amely szintén jelen lesz. C programozás kezdők és haldók kérdéseit várja Joco. Szimulálunk - szimulálgatunk hivatalos szakértőnk Sorell válaszol az érdeklődőknek. Fantasy, AD&D, RPG helpline - Hoild, Masell és Shy hasznos tanácsai elakadt és kezdő játékosoknak. Ez csak kis ízelítő arról, hoyg mit szeretnénk megvalósítani. Reméljük, hogy sikerül. Egyébként várjuk ötleteiteket, tanácsaitokat.

GURU Team



Best: Csak a legjobbaknak jár ez dicsőség. 85-100%-os játékok kapják meg ezt a pecsétet.



Cool: Határozottan kellemes program. 60-85%



O.K. - Még ezzel is eljátszogattunk. 40-60%-ig terjed ez az értékelés.



Oh, No..- Ha lehet ne emlékeztess rá. Ez nem a Lemmings reklám, hanem egy hajmeresztő program.



Error: - Háromgombra itélve! Software Failure, Guru meditation, Software Error, Aaaargh!!!

Tartalomjegyzék


Diabolik


Quest for Glory III


Image Alchemy



Imagine sorozat


Új demókról

Újdonságok

Játék teszt

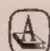
Programozás

Atari

Grafika

Állandó rovatok

A GURU Postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter • Laptervező grafikus: Marinov Gábor
Megjelenik havonta, ára 150 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, a 7D Bt., Acomp Kft., Hatcent Kft.(Atari márkabolt), Novotrade 2C, Mikro C Bt., Szűcs Szoftver, valamint más szaküzletekben
Előfizetési díj: 3 szám: 450 Ft, 6 szám: 900 Ft, 12 szám: 1800 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es alapú DTP rendszerén készül Pagestream tördelőprogram segítségével.
Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353


Athenaeum Nyomda 920867 • Felelős vezető : Vida József igazgató

Újdonságok

BC Kid

A BC KID Japánban elég ismert BONK játék Amigás és PC-s verziója. Egy kopaszfejű ősgyereket kell 5 világon, azaz 24 szinten irányítani. A játék csak 16 színű (a Turrican is annyi volt), de 60 képkocka/másodperces sebességgel fut, és így a konzol játékok minőségét hozza a



te gépedre is! BC Kid előszeretettel alkalmazza a fejét (úgy látszik neki is sokszor mondta a nagymamája, hogy: "Használd a fejedet, fiam!") és így lefejeli a gono-



szokat. Ezt a technikát mindenkinek javasoljuk, hogy ha hasonló szörnyűségekkel áll szemben mint az ősgyerek. Így ha dinoszauruszt, vagy kőbaltás embert látsz az utcán, nyugodtan használd te is a fejedet. Viszont BC Kid többi akcióját már csak tapasztalt emberkéknek javasoljuk: a karakterünk ugyanis ugrás közben egy fél fordulatot is tud tenni, s így a fején landol. Ezt lehetőleg már ne próbáljátok ki otthon, sőt azt se, hogy a fogaitok segítségével akartok fára, falra esetleg vasoszlopra felmászni. BC Kid előtt viszont



nincs akadály, ha elég ügyesen kezeled a joystick-et. Ha viszont húst eszik, akkor



elbarnul a feje és lángolni kezd a szája. Ekkor retteghetnek az ellenségei igazán! Ez azt jelenti, hogy túl sok erős paprika volt a húson, és ilyenkor nincs kegyelem! (Mintha magamat látnám...)

Mindent összevetve, a BC Kid sebessége és aranyossága folytán hasonló sikerekre számíthat mint a PC Engine-en. A program egyik készítőjével ebben a számban olvashattok egy rövid interjút.

Wizkid

PC/ST/Amiga tulajdonosok őrjönghetnek a Wizkid c. programon, amely a Wizball folytatása is lehetne... Régen, régen, nagyon régen (1987-ben) Wizball, Wizard és Nifta a macska, elüldözte Zarkot a Wiz földjéről, mivel sokat rosszalkodott. Niftának nyolc kiscicája lett, Wizard és Wizballnak pedig egy gyereke, Wizkid. Min-



denki boldogan élt, (mint a mesékben), de mivel ez egy számítógépes játék volt, így megkreálták a gonosz játékkészítők a következő részt. Zark egy éjjel visszatért, és elrabolta Wizardot, Wizball-t és Niftát. Wizkid küldetése, hogy minél több kiscicát gyűjtsön össze, megmentse Niftát majd eljusson Zork kastélyába. Ehhez, ha felszereljük a bohócorrot, tárgyakat tudunk fejelgetni. Ha wizkid begyűjti a műfogsorát, tárgyakra rá tud harapni, így mozgatni tudja azokat, sőt ki is tudja köpni. A színes hangjegyeket összegyűjtve, pénzhez jutunk, amiből felszereléseket vásárolhatunk. A boltból kijőve fejkét vagy fejes testként is folytathatjuk utunkat. Fejes testként tárgyakkal is manipulálhatunk, pl. kútból vizet merhetünk, tárgyakat használhatunk (tűz gomb). Ha az irányítás nehézkes, a játékban a Boot Camp menüt választva, B.D. csiga kiképzést ad a küldetésünkhöz.

Ha ezt a programot épelméjű ember kreálta, akkor kiérdemli a Guru Meditation különdíjat!

Robocop 3

A Robocop 3 Amigás és ST-s sikerét akarja túlszárnyalni a D.I.D. és az Ocean, a PC-s verzióval. A játék gyors, VGA-s grafikával, az év végére elkészül...



Double Dragon 3

Nem sok akciójáték létezik még a PC-re, így ezért esett a választásunk egy ilyen játék bemutatására. Bevallom, én nem kedvelem az ilyen típusú akciójátékokat, ez mégis elég játszhatónak látszott. A játékot joystickkal vagy billentyűzettel lehet irányítani, ütni (joy esetén) álló pozicióban lehet, irány+lövés rugást eredményez. Boltokban pénzért többek között fegyvereket vagy energiát is vásárolhatunk (ez az ütés/rugás erejét szabályozza). A játékot egy vagy két játékos is játszhatja, amíg nincs Street Fighter II, addig ez a játék is megteszi...

Masell

Tiny Skweek

Ki ne emlékezne a híres Super Skweekre, mely játszhatóságával és nagyszerű ötletei miatt kimagaslott a játékok hosszú sorából. Nos, a folytatás, a Tiny Skweek nagyszerűre sikeredett. Kicsit más a feladatunk, mint az előző részben, azonban ez csak érdekesebbé teszi a játékot. A már megszokott kis bumburnyák figuránkat kell irányítanunk a játékban, azonban itt nem egy pálya átszinezése a cél, hanem az, hogy minden kis figuránkat el kell juttatnunk a neki megfelelő színű korongra. Extra dolgokat is gyüjtögethetünk a pályán (idő, élet, stb.), azonban vigyázzunk arra, hogy a gyorsan futó idő nehogy megtréfáljon minket. Az első pályák láttán azt gondolhatjuk, hogy nagyon könnyű lesz a játék, azonban ha elbízzuk magunkat, akkor nagyon meg fogunk lepődni a későbbi pályákon, ahol már igazán gondolkodnunk kell a helyes megoldáson. A szinvonalas játék mind grafikájában, mind hanghatásaiban sok élményt fog szerezni a logikai játékok kedvelőinek.



Diabolik

A Simulmondo cég nem szokott sok játékot kihozni, de elmondhatjuk, hogy játékaik színvonala megfelel a kor igényeinek. Így van ez a mostani alkotásukkal, a Diabolikkal is. Főhősünk, aki egy ninja ruhába bújt rettenthetetlen hős, egy bank folyosóin, termein és egyéb útvesztőin keresztül keresgeti az elveszett gyémántokat. A játék grafikája fantasztikusra sikeredett, a figura finom mozgása igen komoly programozói munkát sejtet. A legjobb az a játékban, hogy nem csak az izomerőre kell hagyatkoznunk a játékban, hanem a történésektől függően beszélgetnünk kell, illetve a cselekedeteink is több szálon futhatnak (sajnos a több szál azt jelenti, hogyha rosszul döntünk, akkor bizony meghalunk). A különböző eszközök, melyet ninja barátunk magával cipel mindmind hasznosak lesznek utunk során, azonban egy konkrét akadálynál nem mindegy, hogy melyiket használjuk fel, mert könnyen az előbb leírt módon végezhetjük pályafutásunkat. Mindenesetre nagyon kellemes a játék, bátran ajánlhatom mindenkinek, főleg azoknak akik egy csöppnyi angol nyelvtudással rendelkeznek.





Silly Potty

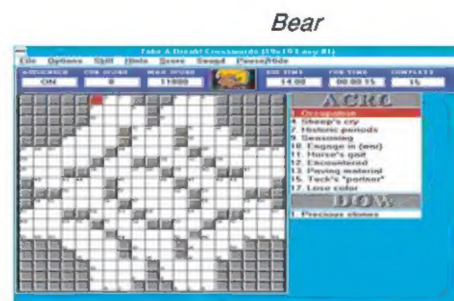
Már a 2. számunkban jeleztük, hogy készül a System 3 új játéka. Nos eljött az idő, hogy körünkben üdvözölhetjük a kedves kis blobunkat. A mászkálós játékok kedvelői között valószinűleg nagy sikert fog aratni az új játék, mely fantasztikusra sikeredett. Az 56 képernyőnyi játéktér, mely kb. 20 pályának felel meg bőven elégséges lehet mindenkinek. A kis robotok, melyeket meg kell mentenünk a pusztulástól mindig a leg váratlanabb helyen bukkannak fel. Igyekezzünk felszedni őket mert csak így tudjuk teljesíteni a pályát. A System 3 jó hírnevéhez méltóan ismét egy nagyszerű játékkal lepte meg a rajongóit és bízvást állíthatom, hogy semki sem fog csalódni benne.



CrossWords

1924. november 24-én a The New York World hasábjain jelent meg az első keresztrejtvény Gelett Burgess tollából. Azóta bátran állíthatjuk, hogy fantasztikusan sikeres utat járt be az a nagyszerű játék. A Sierra jóvoltából most már a PC-sek is játszhatnak saját gépükön a játékkal, persze Windows alatt. A rengeteg előre meghatározott keresztrejtvény nagyszerű időtöltést kínál az angol nyelv ismerőinek. A három fokozat közül természetesen az Easy-t ajánlom kezdés képpen mindenkinek. A beépített animációk és segítő funkciók élvezetessé teszik az egyébként is nagyszerű játékot. Különböző segítségeket is kaphatunk a játék közben, sőt nem árt ha az Auto Check üzemmód is be van kapcsolva.

Bear







LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE

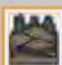
A Lotus név, mint számítógépprogram szinte már fanatikus rajongást váltott ki eddig is a szimulátorrajongók között. Most pedig itt van a várva-várt 3. rész, mely még fantasztikusabbra sikeredett.

A Lotus fejlesztői nem tervezték a harmadik rész kiadását, azonban a hozzájuk érkező rengeteg levél és telefonhívás meggyőzte őket, hogy szükség van a folytatásra, így megszületett az Ultimate Challenge. A játék minden jól sikerült részt tartalmaz, mely az első két részben szerepelt, de természetesen rengeteg újdonság is helyet kapott a programban:
- 5 új pálya, mely kifinomult és nagyszerű grafikájával jól illeszkedik a megszokott Lotus környezetbe
- Közel 3 millió (!!!) pályaelem a kezdésnél, és utána még több is
- Egy új kocsi, mely M200 névre hallgat
- Egy komplett pályatervező, mely mindenki igényeit kielégíti.

Ennyit nagyon röviden az újdonságokról és most lássuk a programot: az intro után a már ismert beállítóképernyővel találkozunk, melyen csak az új dolgokat fogom ismertetni. Két fajta játékmódszerrel játszhatunk a Lotus 3-ban. Arcade módban (kis óra) csak annyi a feladatunk, hogy a megszabott időhatárok között teljesítsuk a pályákat. A játék ilyenkor csak a pontszámra megy, a pontszám alapján kerülhetünk fel a toplistákra. Championship módban (kis kupa) a játék egy kicsit másképpen működik. A versenyzés természetesen ugyanaz marad, azonban itt arra kell ügyelnünk, hogy az első 10 között végezzünk a pályákon. Ha ez sikerül, akkor átléphetünk a következő pályára, ahol a startpoziciónkat az előző pályán elért helyezésünk határozza meg. A Course pontban 5 különböző pályatipus közül választhatunk. Az első három a már megszokott pályákat tartalmazza (Easy - 7 pálya, Medium - 10 pálya, Difficult - 15), a negyediken a RECS-ben kreált pályán autózhatunk, míg az utolsón szintén a magunk álltal tervezett pályán versenyezhetünk, mégpedig azon, ahol a Define-ban meghatároztuk a pálya kódját. Két menüpont található még a beállító panelen. A Define jelentéséről már szóltunk, tehát a RECS maradt már csak hátra. A RECS egy komplett pályaszerkesztő, mellyel a kézikönyv állítása szerint több billió (!!!) különböző pályát tervezhetünk meg. A következő beállítási lehetőségekkel találkozunk:

-**Type** - a verseny típusa (Stages - folyamatos, Laps - körönkénti)
-**Curves** - a kanyarok előfordulásának gyakorisága a pályán
-**Sharpness** - a kanyarok élességének szabályozása
-**Length** - a pályák hosszának beállítása
-**Exit** - kilépés a pályaszerkesztőből
-**Hills** - a hegyek előfordulásának száma
Stepp-ness - a hegyek meredeksége
-**Difficulty** - a pálya nehézsége, főleg a többi versenyző erőszakosságát, illetve az időlimitek nagyságát befolyásolja
-**Code** - a megtervezett pálya kódja
-**Scenery** - a pálya kinézetét befolyásolja, mely hatással van a játék gyorsaságára is
-**Scatter** - a tereptárgyak (fák, bokrok, stb.) számára van hatással
-**Obstacles** - a pályán levő akadályok száma
-**Scenario** - 13 lehetséges pályatípus egyike, ezeket később részletezem.

Scenario típusok:


Rally Némi sár és víz éktelenkedik a pályán, ezenkívül azonban nem sok nehézség adódhat a komoly vezetőknek.


Futuristic Egy jövőbeli város látszódik a pálya hátterében, a pályán pedig mágnesek, illetve lézerek találhatók.


Night Éjszakai pálya, mely próbára teszi a vezetőket. A többi vezető itt már különféle cseleket és furcsa manőveket vet be vezetés közben.


Marsh Olaj és sár szerepel repertoárként ezen a pályán, valamint minden részpálya után egy kis víz akadályozza az előrehaladásunkat.


Mountains Hegyvonulatok, hegyek és sziklák szegélyezik a pályát. Nagyon nehéz jól manőverezni.


Snow Az előző Lotus-ok sikeres pálya típusa itt is megtalálható.


Roadworks A javítás alatt álló út, mely tele van terelőkúpokkal, terelőjelekkel, akadályokkal és kátyúkkal.


Storm Igen kemény szakasz, mely az esővel és az időnként feltámadó széllel mindenkinek nehéz perceket szerezhet.


Desert Mindenhol homokkal találkozunk ezen a pályán, ami végül is nem csoda a sivatag közepén.


Fog A jól megszokott ködös pálya, ahol az ember az orráig sem lát el.


Motorway Ugye mindenki emlékszik erre a pályára a Lotus II-ből?


Wind Egy kis szellő fújdogál ezen a pályán, melynek következtében könnyen lesodródhatunk a pályáról.


Forest Itt kidőlt fák, víztócsák és farönkök nehezítik utunkat.

A rengeteg beállítás után végre egy lépéssel közelebb kerültünk a játékhoz, most már csak a kocsinkat kell kiválasztanunk a lehetséges három közül. Nagyszerű zenék közül is választhatunk, melyek nagyszerűen illeszkednek a játékhoz (a 2. zenét ajánlom mindenkinek). Ezután már a játék következik, ami már önmagáért beszél.
Mindenképpen kimagasló a Lotus III, és megérdemli azt az elismerést, amellyel a Lotus fan-ok illetik. Végül álljon itt egy telefonszám azok számára, akik a Gremlin Graphics Helpline-t szeretnék felhívni: 0742 753 423 (UK 14-16h M-F).

Bear














Erre szokták azt mondani: "meglátni és megszeretni egy pillanat műve volt". A Gremlin Graphics kiadta az év egyik legjobb, illetve "A legjobb" mászkálós játékát. Zool, ez a kis bolygóközi apróság, aki valójában egy ninja az N. dimenzióból, igazi egyéniség, aki pillanatok alatt belopja magát az ember szívébe. A hangulat már ott kezdődik, hogy felnyitjuk a játék dobozát és ránk mosolyog egy gusztusos, gömbölyű nyalóka. Ezt rögtön be is kaphatjuk, úgyis szükség lesz valami megnyugtató dologra, amíg a fekete alapon fekete kódtáblázatban keresgélünk. Aki nem jár szerencsével, az megtekintheti a Guru reklámját, a jó szeműek pedig bekapcsolódhatnak egy Intergalaktikus Nindzsa sorsának alakításába. Idézzük csak fel az előzményeket; Zool éppen hazafelé tartott űrhajójával, amikor furcsa, imbolygó tüneményre lett figyelmes és mielőtt még feleszmélt volna, hatalmas örvénybe került... amikor magához tért, egy halom édesség közepében csücsült. A computer sem tudott túl sok hasznos információval szolgálni, mert ez a világ ezidáig egyetlen csillagtérképen sem szerepelt. Szerencsére hősünk még idejében kiszállt a másodpercekenbelül felrobbanó űrhajóból és úgy döntött, bármivel megküzd hogy visszaszatérhessen hazájába, az N. dimenzióba. Hogy milyen sikerrel teljesíti küldetését ez már rajtunk múlik, ezért nem árt ha előkotorjuk a legstrapabíróbb joystickot. A kezdéskor SPACE lenyomásával beállíthatunk néhány hasznos dolgot, kezdve a nehézségi szinttel. Itt határozzuk meg, hogy hány százalékot kell teljesítenünk ahhoz, hogy tovább léphessünk a következő szintre: easy 25%, normal 50%, hard 75%. Vigyázz, ez az opció befolyásolja a rendelkezésedre álló időt is! A MUSIC lehet ROCK, GREEN, RAVE vagy FUNK, ízlés dolga, én maradok az effektek mellett. Ez utóbbi azért hasznos, mert apró hősünk szívdobbanásai jól hallhatók, nem kell külön koncentrálni egészségügyi állapotunkra. Többek között beállíthatod még a játék sebességét is, de a FAST opció választásakor gondold át, hogy nemcsak Zool gyorsul fel, hanem az összes ellenfél és az idő múlása is! Csak haladóknak ajánlom, de nekik viszont mindenképpen, megagigahiperszuper! Az inertia opcióval azt lehet beállítani, hogy Zool bácsi fékezéskor csússzon-e a gumitalpain, vagy cövekeljen le.







A játék irányítása rendkívül egyszerű, nem kell részletezni, talán csak azt említeném meg, hogy ha többször egymás után megnyomod a tűzgombot (amikor Zool a levegőben van) akkor pörögni kezd és ez a leghatásosabb fegyver a légi ellenfelekkel szemben. Természetesen több extra cucc is található a pályákon : bomba, plusz élet, ugrásnövelő, pajzs és egy érdekesség: a duplázó. Minden pályán találunk (bizonyos szakaszonként) olyan tárgyakat, amelyeket ha aktiválunk, elhalálozásunkkor nem kell a pálya elejétől indulni. Ilyen tárgy lehet egy tábla kapcsolóval, de előfordulhat, hogy egy banán vagy egy távirányító lesz a segítségedre! Jó ha tudod azt is, hogy minden megölt ellenség egy pici szivecskét pottyant el, és ha ezt idejében elkapod, növelheted életerődet. Ne feledd, ebben a világban bármi megtörténhet, sosem tudhatod ki a barát, ki az ellenség! Indulj hát, csak rajtad áll, hogy ez a parányi ninja visszajusson az N. dimenzióba!

A játék híven követi a Mario és Sonic the Hedgehog által elindított stílusos mászkálós játékot, sok extrával, bónusszal, rejtéllyel és láthatatlan átjárókkal más szintekre. Időnként a shot-em-up rajongók is örülhetnek, hisz a bónusz szinteken egy űrhajót és a lézervetőjét kell irányítanunk.



Ennyit így röptében arról a játékról, amelyik meggyőződésem szerint képes arra, hogy a stratégiák nagy szerelmeseit, sőt a szimulátorrajongókat is órákra hajtépő joy-rángatókká változtassa, felébresztve bennük a szunnyadó gyermeki lelket...

Lily



SHADOW OF THE BEAST III

Lassan a minőség védjegye a Psygnosis és a Reflections programjai. Martin Edmundson, Paul Howart és Tim Wright készítette a díjnyertes Beast I-et és II-őt, amely több magazin szerint 91-es év legszebb grafikájú és zenéjű programja. Meg kell még említeni a méltatlanul elhallgatott Awesome c. programot, amely zenéje versenyezhetne a legjobb számítógépes zene címért és a játék is gyors, kellemes. 92 Augusztusában a Reflections bejelenti az utolsó Beast kiadását, a III. részt. A Beast I és II legjobb tulajdonságait gyúrták össze a III. részbe, gyorsabb kóddal, több logikai feladattal. 800 Kbyte zene, több mint 1.5 milliónyi pixelnyi háttérgrafika...

Az első pálya Forest of Zaekras, viszonylag egyszerű, feladatunk mindössze annyi, hogy elhozzuk a kedves öregúrnak a koponyáját. Induljunk el jobbra, és dobáljuk le a fákon vadul köpködő lufikat. Ha ezzel megvolnánk irány tovább, fel a platformon. Hamarosan elénk téved pár bennszülött, akiket nem árt azért levadászgatnunk. Találunk egy kereket, lőjünk bele párat és máris ugrálhatunk, tovább. Pár lépés múlva megláthatunk egy gránátot a fejünk felett, amit jobb lesz azonnal felvennünk, és rögtön használatba is rakni az F1 billentyűvel. Óvatosan induljunk el jobbra, és dobálgassuk le a dzsungel közepén maradt vietnámi tüzérségi ágyúkat. Vegyük magunkhoz a kulcsot és ugráljunk vissza az első ágyú helyéig. Ez alatt találunk egy zárt ajtót, amit nyissunk ki a kulcs segítségével, és pakoljuk meg magunkat arannyal. Most már mehetünk jobbra, be a bennszülött táborba. Nem árt ha visszaváltunk a jó öreg kis shurikenünkre, mert a gránát elég lassú tűzerő lesz itt. Ha sikeresen túlvergődtük magunkat a lejáraton, lőjük le a készülődő ebédet és sietve toljuk el jobbra, egészen a csapda alá. Útközben találunk egy kulcsot, amit kapjunk fel az asztalról. Vigyázzunk a tornyokban lévő őrökre, mert gyors életvesztés lesz, ha nem küldjük őket át a másvilágra. Menjünk vissza a létra aljáig, és engedjük ki a vadállatot az asztalon talált kulcs segítségével. Nem árt, ha elállunk az útjából, gyorsan ugorjunk fel a létrára, és szép lassan menjünk utána. Az eredmény egy halott szörny és egy szabad út. Ha tovább baktatunk, találhatunk némi aranyat, és egy sugárhajtású szikladarabot. Pattanjunk fel rá, irányítsuk balra, és gyorsan állítsuk



egyenesbe. Ha minden jól sikerült, egy szép darab sziklával érünk a tetőre. Toljuk el balra, és lökjük le a mozgatható állványra. Erre azért volt szükség, mert ha tovább akarunk menni, a mi súlyunk kevés lenne ahhoz, hogy átugorjunk a túloldalra. Miután sikeresen átugrottunk a másik oldalra, menjünk tovább balra, át a fogpiszkálókon, addig amíg nem találkozunk egy kedves nagy darab repülő izével. Ha még van gránátunk akkor váltsunk át rá, és sorozzuk meg. Miután lerobbant szegény barátunk feje (illetve koponyája), kapjuk magunkhoz, és irány a következő pálya.

A második pálya egy szép kastély bejáratánál kezdődik és feladatunk Pendak buzogányának megszerzése. Induljunk el jobbra, és a földön lévő kapcsolóval eresszük le a kaput. Hamarosan belebotlunk egy kerékbe, amit toljunk vissza balra, egészen a faltörő kocsi romjaihoz. Végezzünk egy gyors kerékcserét, és a kocsiban maradva Flintstone stílusban rohanjunk a kapuig. Álljunk a kocsi első kereke mellé, és várjunk addig amíg végez a gép a bejárattal. Továbbhaladva egy pár pattogó golyóba botlunk, amít úgy tudunk kikerülni, hogy amikor nem jönnek, akkor guggoljunk oda az ív legmagasabb pontja alá és végezzünk a "dobbantóval". Ha még élve sikerült maradnunk, akkor menjünk be egészen a méhekig és gyilkolásszuk le őket. Vegyük fel az aranyat, és lőjük szét a csapóajtó alján lévő zárat. Álljunk rá, és miután huppanunk egyet a földön, nézzünk körül. Látunk egy aszalt, ezt toljuk az előző terembe, álljunk rá, és lőjünk bele a kapcsolóba. Az ajtó lecsapodik és víz tölti ki a termet. Ha nem lenne alattunk az asztal, most simán megfulladnánk, de így a terem tetejére kerülve át tudjuk kapcsolni a másik kapcsolót, amit eddig nem értünk el. A víz szépen leereszkedik, és mi ügyesen kicsánkázhatunk jobbra a nyitott ajtókon. Vegyük fel útközben azt a pár aranyat, amit zsoldként hagytak számunkra. Menjünk fel a létrán, és toljuk be az aszalt a lyukba, ami egy csobbanással meg is érkezik az alattunk lévő vízbe. Vigyázzunk a hordódobálló szakmunkásra, mert könnyen eltalálhat minket egy-egy nagyobb hordócskával. Ezért jobb is ha átküldjük a túlvilágra. Ugorjunk át jobbra, és a FRAGILE névvel ellátott hordót tologassuk az asztal tetejére. Ugorjunk vissza, másszunk le a létrán és lőjük szét a hordót az asztal tetején. A hordó darabkái szanaszét repülnek és csobbannak a víz felszínén. Így már szárazlábbal át tudunk kellni a víz felett (feltéve, hogy jól tudunk vakon ugrálni). Ha tovább jutottunk jön csak igazán a neheze. Lőjük le a kis piros darukezelő szörnyet, mert ha elkap a gép, megismerkedhetünk ismét a fulldásos halál szépségeivel. Menjünk fel a létrán és menjünk balra. Ugorjunk át a lengő buzogányon és vegyük fel az aranyakat. Irány vissza jobbra egészen addig, amíg hirtelen meg nem változik a zene és meg nem jelenik egy "fejetlenül" viselkedő huncut vasgólem, aki egy láncos buzogánnyal csapkod felénk. Őt úgy tudjuk könnyen elintézni, ha akkor lövünk rá, amikor éppen csapni akar. Vegyük fel a fegyverét amit örökségbe hagyott ránk. Ekkor ismét megjelenik öreg barátunk, aki azt mondja, ügyesek voltunk, de azért most próbáljunk



SHADOW OF THE BEAST III

megszökni az erődítményből. Vegyük fel az aranyakat jobb oldalon a gólem után, és másszunk vissza egészen a létra aljáig. Az itt álldogáló szörnybe lehetőleg ne lőjünk bele, mert könnyen belehalhat és még szükségünk lehet rá. Inkább döntsük le a bal oldali csapóajtót és másszunk fel a darukezelő pulthoz. Irányítsuk a darut, és vegyük fel vele a hordót. Körülbelül negyvenhatodszori próbálkozás után sikerülni is fog. Tegyük fel a hordót a futószalag tetejére, és másszunk bele. Lőjünk bele a szemközti kapcsolóba és nézzük végig a sikeres szökésünket.



A harmadik pálya (Bidhur barlangjai) már nagyobb falatnak ígérkezik. Induljunk el jobbra és lőjük le a két koponyadobáló csontikát. Ugráljunk fel a faágakon, de vigyázzunk a madárcsaládra, mert könnyen energiaveszteséget okozhatnak. Menjünk tovább jobbra a létráig, és másszunk le rajta. A madárba még véletlenül se lőjünk bele, mert még kelleni fog. Inkább nézzük meg mi van jobbra. Láthatunk egy köpködő szörnyfejet és egy asztalt, aminek a közepén van egy kisebb szikladarab. Menjünk be az asztal jobb oldalához és guggolva lőjük le a jobb lábát. Vigyázzunk nehogy betoljuk az asztalt a falig, mert ott fog maradni életünk végéig. Lőjük le még az asztal bal lábát is, és vele együtt a fejet a sziklafalról. Toljuk el az asztalt (illetve a hintát) a madár kalitkája alá, másszunk fel a létrán és ugorjunk rá a hinta másik végére. Ha mind jól sikerült, akkor a madár most kiszabadult és utasokat is fogad. Üljünk is rá, és repüljünk fel jobbra a golyóadagolóig. Ha belelövünk a gépbe, kigurul belőle egy golyó, de sajnos rossz irányba. Állítsuk be a gépet először úgy, hogy a felső szintre jusson három golyó, a középsőre pedig négy. Szálljunk le a barlangok közül a legalsóhoz és lőjünk le annyi sárkányt, amíg meg nem jelenik az, amelyiknél egy kalapács van. Őt is lőjük le, vegyük fel a kalapácsot, és tekerjünk gyorsan kifelé innen. Menjünk fel a felső barlangig és szálljunk le a madárról. Vigyázva lépjünk be a bejáraton és ha látjuk zuhanni a követ, gyorsan rántsuk vissza emberünket. Ha minden igaz, kell lennie három golyónak a kődarab után. Most egyiptomi módszerekhez fogunk folyamodni, ugyanis a kalapács és a golyók segítségével át kell lökdösni a kődarabot úgy, hogy nehogy leessen a golyókról. Ne keseredjünk el ha nem sikerül elsőre, gyakorlat teszi a beastmaster-t. Ha valamikor netán sikerülne átlökni a követ, lökdössük el a főmumusig. Ne nagyon menjünk a közelébe, mert gyors halálunk lesz, és kezdhetjük az egész köves akciót elölről. A szörnyet úgy kell lelőni, hogy ugorjunk fel hozzá, menjünk finoman felé és amikor megindul, villámgyorsan fussunk vissza és essünk le. Miután lő a sárkány, gyorsan ugorjunk vissza és lőjünk a szörny szemébe (miközben megy vissza). Ez enyhén szólva nagyon nehéz, de meg lehet csinálni. Ha megöltük, vegyük fel mögötte lévő üveget, és menjünk vissza a madárhoz. Szálljunk le vele a középső szintre, és repüljünk el egészen a vérpatakig. Töltsük meg az üveget a létyóval és már mehetünk is tovább.

Nosthomok lesz az utolsó és egyben legnehezebb pálya. A lezuhant repülőgépünk mellett fogunk kezdeni. Menjünk el jobbra és négy lövéssel intézzük el a lángszórót. Fussunk tovább jobbra, le a lépcsőn a könyvtárba. Lövöldözzük le az összes denevért, hogy utána ne legyen gondunk velük. Az asztalról ugorjunk fel a könyvespolc tetejére és vegyük fel a kalapácsot. Lőjük le az asztal bal oldali lábát és toljuk el jobbra a DANGER feliratig. Menjünk vissza az ingáig és sorozzuk meg a kalapáccsal. Shurikenünkel lőjünk bel kettőt, de ne többet. Ha jól belengett az inga, ugorjunk rá és lendüljünk át vele a felső szintre. Gyorsan forduljunk meg, és lőjünk bele a golyóba még egyet úgy, hogy leguruljon a lépcsőn. Ha tovább haladunk jobbra, találunk egy nagy kirakós játékot. Nekünk most nem muszáj kirakni, csak információt tartalmaz a kép. Inkább menjünk tovább jobbra, és másszunk le a létrán. Menjünk be a gyóntatófülkébe és kezdjünk el pecázni. Az alsó medencéből rakjuk fel a felső gömbölyű halat a bal felső medencébe alulra. Ha minden jól ment, most két hallal kevesebb lett. Fogjuk meg a maradék halat és tegyük be az alsó medencébe. Ami itt megmaradt hal, azt most tegyük fel a jobb felső medencébe. Ha jól csináltuk, élve maradt egy hal, ami nem eszik meg minket. Irányítsuk az akváriumot az EXIT feliratra és gyalogoljunk keresztül a vizen. Útközben ne nagyon ugráljunk, mert fent fogunk akadni egy csődarabon. Másszunk le a létrán és ugorjunk be a lyukba. Ha sikerült lelőni a pálya elején az ingát, most ott fog állni a létra bal oldalán. Másszunk le tovább jobbra a létrán, és álljunk a tüskés lengő mellé. Lőjünk bele két shurikent és váltsunk át a kalapácsra. Dobáljuk meg, majd amikor már jól belengett és bal oldalon van, akkor lőjünk bele még egyet a shurikennel. Ha jól csináltuk, a platform leszakad, és pont bele fog esni a lenti gödörbe. Ezután dobáljuk a kalapáccsal az üstöt addig, hogy az átcsússzon a másik oldalra. Rohanjunk vissza a lépcsőn fel és lökjük bele a golyót az üstbe. Kapcsoljuk be a kapcsolót és az üst befűt. Várjunk addig amíg megolvad az ólomgolyó és készüljünk egy nagy ugrásra jobbra. Ha elkezd olvadni a nagy jégtömb, akkor ugorjunk a tetejére, s onnan a DOOR felirattal ellátott kapcsolóig. Kapcsoljuk át és várjunk amíg megszilárdul a fém. Vegyük fel a gyémántot és menjünk be a másik terembe. Álljunk a jéghez és lőjük szét úgy, hogy hozzánk kerüljön a másik gyémánt is. Ezek után már csak egy feladatunk van, MALETOTH kivégzése. Elég kínos feladat, tehát jobb lesz felkészülni rá, hogy párszor meg fogunk halni. Egyébként erre a feladatra az öregúr megajándékoz minket egy kedves fegyverrel, amivel egy fokkal könnyebb végezni vele.

CHRIS



Mielőtt bármit is mondanánk arról a játékról, aminek a témája az alant elterülő leírás lesz, néhány röpke szó a leírás keletkezésének körülményeiről. Eme kusza sorok írója akut megalomániában szenved, különös tekintettel az olyan nevesebb alkalmakra, amikor kellemes kis stratégiai játékok kapcsán szaladgálnak az ujjai a klaviatúrán.

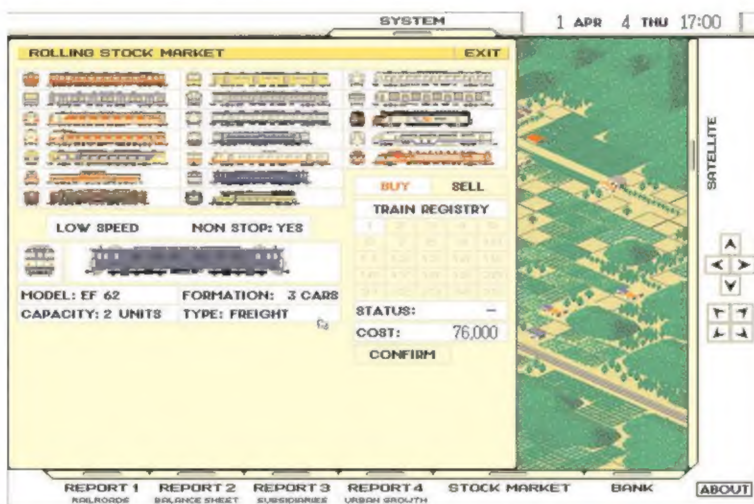


Borúsabb őszi napokon csak megabyte-okban mérhető az írásos válasza az olyan bonyolultabb kérdésekre, mint például: 'Hány óra van?'. Amikor késhegyre menő viták után megállapodás született a GURU-főparancs-nokságon arról, hogy ezen a két oldalon az Ornella Muti nevű nőszemély lábait bemutató A3-as poszter helyett, mégis inkább játékleírás lesz, vidáman vetette magát a WINWORD mélyére. Az arcán elterülő gonosz mosoly azonban nyomban lehervadt, amikor a szoba közepén lebegő főguru leszólt a szőnyegéről, hogy ő mára mindössze 10K szöveget óhajt - a további ámokfutást majd később meglátjuk. Hiába érveltem a költő szavaival ('Shy, nyiss nekem tért!...'), mindössze annyit sikerült kicsikarnom tőle, hogy a teljes művet esetleg folytatásokban engedélyezi.

Ettől visszatért az életkedvem, mert mindig is imádtam volna versenyre kelni a csekély népszerűségnek örvendő 'Dallas' c. remekművel. Szóval a mai adagot vegyétek csak sima merülőforralónak: bemelegítünk, mielőtt végérvényesen belemerülnénk... Szóval:

Mindenekelőtt egy kis történelmi áttekintés. Az fontos. Kezdetben vala a gőz. Ez hasznos volt az emberiségnek, mert kellett a teafőzéshez. Később a gőzmozdonyhoz is, amit már nem is kellett megfőzni. A gőzmozdony után nem sokkal egy férfi és egy nő együttműködésének végtermékeként létrejött Sid Meier, aki Microprose nevű csapatával valamelyes hírnévre tett szert az utóbbi néhány évben. Ő is hasznos volt az emberiségnek, mert bár nélküle is lehet teát - és ízlés szerint mozdonyt - főzni, az általa kifőzött ötletekre nagyon sok játékprogram-gyártónak égető szüksége volt/van/lesz. Itt van például a Maxis cég, akik eleddig különféle 'SIM'-mel kezdődő nevű stratégiai játékokat hintettek piacra (SIM EARTH, SIM ANT, SIM EONI - az utóbbi egy kevésbé ismert menedzser játék, amelyben jó drágán kell alsógatyát eladni). Mivel idővel beleuntak, hogy a SIM CITY-t klónozzák a végtelenségig, hirtelen váltottak, és egy teljesen egyéni ötlettel álltak elő: nem 'SIM'-mel kezdődő játékot gyártottak!

Az okos menedzselés meg is hozta a kívánt sikert az új produkciónak, bár az sem kizárt, hogy ebben azért némileg közrejátszhatott az is, hogy játék közben az ember körülbelül úgy érzi magát, mintha egyszerre játszana a SIM CITY-vel és a RAILROAD TYCOON-nal.. Ezzel el is jutottunk a gőztől a játékhoz, aminek a címe: A-TRAIN. (Bár lehet, hogy ez nem volt különösebben informatív kijelentés,



mivel a compo mag-ek jó szokása szerint, a cím biztos itt díszeleg valahol bazi nagy betűkkel.)

A játék témáját az említett két játékkal már ki is fejtettük: egyszerre játszunk önkormányzatot és Magyar Álomvasutakat. Hatalmas városokat fogunk építeni, égbeszökő felhőkarcolókkal, bennük lemmingek módjára hemzsegő sok kis adóalannyal, akik mindig csak a szórakozást hajkurásszák és folyton eldobálják a szemetet. A leendő metropoliszok között hosszú vasútvonalak húzódnak majdan, amelyeken csillogó vasparipák száguldanak fel-alá, és ha ügyesek voltunk, akkor egymásnak is. Mindeme csodák megvalósulásának hátterében pedig szürke eminenciásként húzódik meg a nagy pénzügyi mágus, aki ördögi monetáris manővereivel pénzt termel álomállamunk utópisztikus elképzeléseinek (más szóval: mi játszuk a kupamiskát is).

Ezzel a játékról tulajdonképpen el is mondtunk mindent, de mivel lehet, hogy valaki játszani is akar vele, egz kicsit bővebben is kivesézzük. A dolog egy kicsit komplex (az eredeti kézikönyv 150 oldalon keresztül feszegeti azt, amit én ugyanannyi folytatásban fogok), tehát az A-TRAIN-folyam mostani részében csak az általános infokkal foglalkozunk.
Bejelentkezés után vessük magunkat a rendszermenübe (SYSTEM), ahol a szokásos load-save és a megnyugtató quit parancsokon kívül, még mókás dolgok várnak bennünket. Ilyen például a

- NEW GAME, ami hat különböző játékteret kínál (bár mire a mondatot befejezem, biztos megjelenik még néhány scenario-disk hozzá);

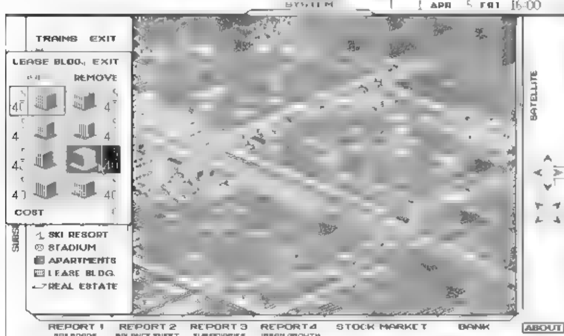
- SPEED, amivel az idő múlásának gyorsaságát szabályozhatjuk;

- QUICK MENU, ami a főképernyő bal oldalán megjeleníti a TRAINS- és SUBSIDIARIES-menük almenüjeihez tartozó ikonokat (kényelmi szempontokból célszerű rögtön a játék elején bekapcsolni). Talán mindenkinek feltűnt, hogy a játék teljesen egérvezérelt, de azért azoknak sem kell elkeserednie, akik híján vannak ennek az ötletes eszköznek. Ők először is menjenek el gyorsan egeret venni, azután pedig játszhatnak billentyűzetről is (a kurzornyilak a pointert mozgatják, shiftelve a terepet; SPACE a bal click, DEL a jobb; a funkcióbillentyűkkel hívhatók be a különböző menük; + és - pedig vált az ikonok között). A képernyő legnagyobb részét a játéktér foglalja el, ami nagyon szép, továbbá a szokásos 'point and click' módszerrel itt tudunk bármilyen építkezést megejteni.

A játékosnak persze lényegesen nagyobb működési terület áll rendelkezésére, mint mondjuk nekem ehhez a leíráshoz: a te-

repet a jobb oldalon látható nyilakkal (vagy a shiftelt kurzorbillentyűkkel) lehet ide-oda scrollozni.

A SATELLITE választásával műholdképet kapunk a teljes terepről, és az azt behálózó vasútvonalakról. A képernyő jobb felső részén látható az aktuális idő (hónap:nap:óra:perc), amire több alkalommal is figyelnünk kell: egyrészt szükségünk lesz rá a menetrendek összeállításánál, másrészt pedig a különböző banki és tőzsdei műveletek is időhöz kötöttek. Ez utóbbiakat csak hétköznapokon (SAT és SUN kivételével), hivatali időben (9-17 között) végezhetjük, továbbá van néhány munkaszüneti nap is (karácsony, húsvét, újév, július 4., stb.). Az óra mindig megáll, ha valamilyen menüt megnyitottunk, leszámítva a játéktérben végzett építkezéseket (olyankor inkább lassítsuk le a rendszermenüből). Egyébként jellemző módon az ilyen típusú játékokkal játszó emberek lelkivilágára, a játék április 1-én kezdődik.
A bal oldalon található TRAINS menüből tudjuk a vasutakkal kapcsolatos parancsokat kiadni. Itt lehet új vonalat építeni vagy egy meglevőt felszedni (LAY TRACKS), új vonatot vásárolni a társaságnak (BUY TRAIN), egy már meglevő vonatot szolgálatba állítani (PLACE TRAIN), új állomást létrehozni, lehetőleg a pálya mellett (BUILD STATION), és összeállítani a szolgálatba állított vonatok menetrendjét (SCHEDULE).
A SUBSIDIARIES menüből különféle infrastrukturális fejlesztéseket ejthetünk meg, a már meglévő állomásaink közelében. Ezekkel növelhetjük az állomások



teher- és utasforgalmát, továbbá az üzleti jellegű építményekkel befolyásolhatjuk a város növekedésének ütemét és ezzel együtt az onnan befolyó jövedelmeket is. A gyárak (FACTORY) termelése serkenti a teherfuvarozást, amennyiben a környékükön található valamilyen nyersanyag; az üzleti létesítmények (COM-MERCIAL) pedig a pénzforgalmat. A gyáraink felhúzása után az első dolgunk legyen az a magyar gyakorlatban teljesen szokatlan lépés, hogy a gyárakban dolgozó emberkéinknek legalább fedelet biztosítunk a fejük fölé (APARTMENTS). A jó lakáshelyzet nyilvánvalóan növeli a város utasforgalmát, továbbá ugrásszerű népességnövekedést is eredményez. Miután valamilyen komolyabb populáció összegyűlt, folytathatjuk a fejlesztést a különböző turistacsapdák és szórakoztató létesítmények építésével, úgymint hotel (HOTEL), stadion (STADIUM), sípálya (SKI RESORT), golfpálya (GOLF COURSE), discoól (AMUSEMENT). Az utóbbi csoportba tartozó épületek egyébként jótékony hatással vannak a városba irányuló hétvégi utasforgalomra (szabadnapokon a népünk szórakozni vágyik), viszont amíg a népesség csekély, addig az üzemeltetésük kissé gazdaságtalan ('No buyers found').
Fontos megjegyzés: az állomások forgalmát csak azok a létesítmények befolyásolják, amelyek 8 pozíciónyi területen belül helyezkednek el az állomáshoz képest.
A REPORT1 menüben háromlépcsős infot (többször clickelve) kapunk a vasutak és a hozzá kapcsolódó létesítmények pénzügyi mérlegéről. (A reportokban levő infokról később még részletesen csemegézünk. Ezt a menüt például a '96-os világkiállításra megjelenő Guru-különszámban fogom tárgyalni.) A REPORT2-ben látjuk a vasúttársaság teljes pénzügyi mérlegét.
Az ASSETS rész vonatkozik a vagyontárgyaink mérlegére: az első oszlopban a darabszám, a MARKET VALUE oszlopban az érték, a PROPERTY TAX-nál pedig az egyes kiadások. RAILROAD AS-SETS: vasútvonalak; SUBSIDIARIES: épületek; STOCKS: részvények; REAL ESTATE: földbirtok. A középső részen a REVENUE oszlopban vannak felsorolva a pénzbevételeink, EXPENDITURES-ben pedig a kiadások. RAILROAD OPERA-TION: vasuti beruházásokkal kapcsolatos pénzek; SUBSIDIARIES: a létesítmények működtetésével kapcsolatos pénzek; SUBSIDIARY SALES/PUR-CHASE: épületek vétele/eladása; STOCKS SALES/ PURCHASE: részvények eladása/vétele; REAL ESTATE SALES: ingatlan (föld) vétel/eladás; STOCK DIVIDENDS/COMMI-SIONS: a meglevő részvényekből befolyó/kifizetett osztalékok; INTEREST IN-COME/PAID: érdekeltségekből befolyó/kimenő pénzek. Az alsó részen látható a bevétel (PROFIT/LOSS), a jelenlegi készpénz (CASH), a jövedelemadó (INCOME TAX), és a vasúti adók (ld. az ASSETS-részt az előbb) és a jövedelemadó összege (TOTAL TAX). Nem tudom, hogy teljesen világos-e, amit ebben a bekezdésben összehordtam, de én legalábbis értem. Ha vannak még ilyenek rajtam kívül, azoknak javaslom a nagyon szép könyvelői pályát, ahol rendkívül sokat tudnak majd lopni.
A REPORT3 menüben lehet a már meglévő épületeinket eladni (SELL), vagy éppenséggel valaki másét megvenni (SELL). A kezelése teljesen egyértelmű, csak a kiválasztott típusra kell clickelni, és beállítani a kívánt számot.
A REPORT4-ben kérhetünk infot a városainkról. A SIZE mutatja a város méretét (növekvő sorrendben: small town/small city/moderate city/big city/metropolitan area), a TYPE pedig a létesítmények és nyersanyagok függvényében a gazdasági berendezkedését (agricultural: mezőgazdasági, balanced: vegyes; industrial: ipari; residential: lakónegyedek; tourist-based: idegenforgalomra berendezkedett; underpopulated: Ossian-koncert volt, és azóta még nem népesedett be). A POPULATION a lakosság száma, a grafikon pedig ennek a változását mutatja az utóbbi időben. Nyilván a növekvő populáció nagyobb utasforgalmat és újabb beruházási lehetőségeket eredményez. A jobb oldalon látható ábra értelmezését nem vállalom, a tökélyre vágyók meg gondoljanak arra, hogy ez az EKG-m lehet játék közben. A STOCK MARKET és a BANK-menükben folynak a tőzsdei- és banki műveletek, amelyekben az az érdekes, hogy a magyarázatuk a következő számra marad, mert közben kifutottam a helyből.

Tehát mára ennyi - a következő számban majd gurulunk tovább. Sőt: GURU-lunk. Utózönge: Akik mégis inkább Ornella Muti lábaira lettek volna kíváncsiak, azoknak még elmondom, hogy azokat is folytatásokban akartuk közölni.

CovBoy

The Aquatic Games

James Pond a mesterkém (aki tulajdonképpen egy robotizált hal), éppen visszatért a Robocod fedőnevű akciójából, ahol a gonosz Dr. Maybe-t akarta hidegre tenni az Antarktiszon, de ez sajnos nem sikerült neki. Visszafelé mérgesen füstölgött a főnökének a drótnélküli telefonjába:

- Ez pont olyan mint egy rossz képregény vagy számítógépes játéksorozat! Amikor az ember (hal) elkapná a főgonosz (Nagy Hal) grabancát (uszonyát), az mindíg le tud lépni (elúszik) az utolsó pillanatban!

- Ne füstölögj Pond, mert még füstölthering lesz belőled!
- (Ez egy megszokott szóvicc a F.I.S.H. halügynökök körében).

- De a halszemoptikám is épp akkor mondta fel a szolgálatot, amikor szükségem lett volna rá!

- Pond, jó munkát végeztél, pihenésképpen beutaltunk...
- Hawaii-ra?
- Nem, a nyári olimpiákra!
- AAaaarghhhh (Blugy-blugy)!

James Pond így jutott el a késő-nyári olimpia játékokra. A játéban 1-4 fő vehet részt, de több nehézségi fokozatban is gyakorolhatunk (Piranha practice, James Ponda's Workout, Tuffer training). Lássuk hát a versenyszámokat:

100 m sprint - futás földön, vízen- ugrálva akár egy pelikán farktollát is elkaphatjuk, egy kis potyautazás érdekében!

Kipper Watching - Különböző színű labdák repülnek az alvó fókák felé, ezeket kell elfejelgetnünk. Ha a játéktéren megjelenik egy ébresztő óra, 5 másodpercünk van az csörgés leállítására.

Hop, Skip & Jump - Egy békával kell ugranunk, ugróköteleznünk majd távolugranunk. Vigyázzunk, nehogy belerugjunk egy kőbe..

The Bouncy Castle - Pondnak egy szivacson ugrálva stílusgyakorlatokat kell bemutatnia a levegőben. A három stílus mindegyikét be kell mutatni egyszer, és ha szuperül csináltunk mindent, a stílusunkra extra pontszámot is kapunk, sőt minőségi ugrásokért pontszámunk akár fel is szorzódhat!

Feeding Time - Édességekkel kell az ebihalakat megetetnünk.

Shell Shooting - Léggömbök kidurrantásán kell most fáradoznunk, ehhez viszont kis zöld bigyókra kell ráugranunk. Ebben viszont a kevés időnk és a tüskés kagylók is akadályoznak.

Tour de Grass - Az első tüdős delfin, aki egykerekű biciklin akarja leközözni a kontinens legjobbjait. Gonosz rákok és pocsolyák akadályozzák útját, de legyeket elkapkodva plusz pontot is kaphatunk.

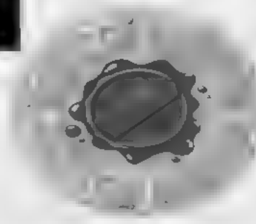
Leap frog - Gátfutás, ahol ne a repülő halakat bámuljuk, hanem a joy rángatásával törődjünk.

Fényképaláírás: A képen James Pond és Masell éppen eszmét cserélnek a karórába épített atomrakéta-indítók előnyeiről és hátrányairól.

A Millenium játékáról annyit lehet mondani, hogy a fiatalabb generációt biztosan megnyeri ez az aranyos játék, az idősebbeknek a Rome-ot ajánlom.

Masell





Premiere

A Core Design rövid idő alatt nagy hírnevet szerzett magának: Cuck Rock, Heimdall, Jaguar XJ-220. Ezt a játékot is az 8-th Day, azaz a fantasztikus Heimdall készítői tervezték! A grafika rajzfilmbe illő,



így nem véletlen, hogy a játék egy fimstúdióban játszódik. A történet röviden: a CORE filmstúdióban Clutch Gable a végső simításokat végzi (a vágóasztalon) a

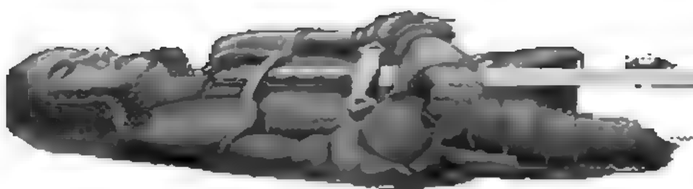


másnap bemutatandó premierfilmen.

Cluch amint befejezte az utolsó vágásokat, rögtön álomba merült. Egy tolvaj lopózott be és ellopta a kész filmet. Reggel a telefon csörgött: vigye át a filmet a főnöke irodájába. Gable torkát gurguláző hang hagyta el, amint a tekintete a filmek hűlt helyére tévedt. Cluch számára csak egy logikus megoldás látszott: egyedül a Grumbling Pictures húzhat hasznot az eltűnt filmből. Rögtön taxiba pattant és a Grumbling Stúdió egyik oldalbejáratán besettenkedve, egy westernfilm forgatásának a kellős közepébe csöppent. Innen a többi már csak rajtunk múlik. Hat szintéren kell keresztülverekednünk magunkat, minden pálya végén egy főgonoszt kell le győznünk-a siker érdekében! Ez a játék ismét nem hoz szégyent a Core cég hírnevére.

Masell





Paladin

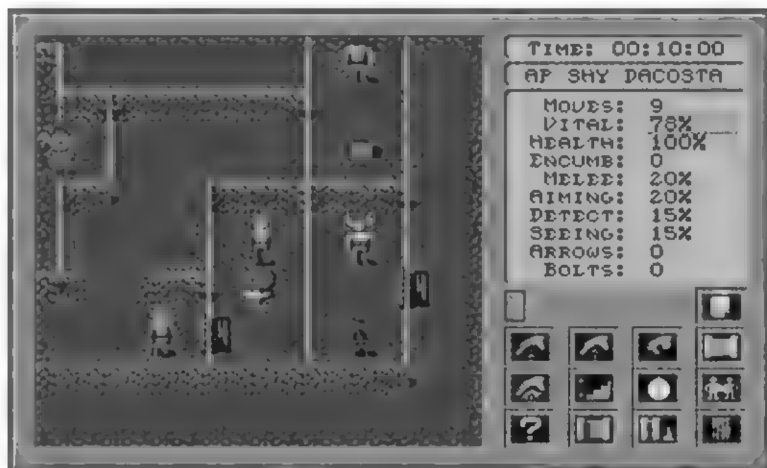
Amikor megláttam ezt a programot, egyből megtetszett, aztán amikor elkezdtem vele játszani, valahogy nem tudtam abbahagyni és ez tart egészen a mai napig. Szerencsésen végigküzdöttem magam mind a húsz küldetésen, gondoltam megosztom tapasztalataimat veletek.

Kezdjük tehát az elején, és töltsük be a programot /egyenlőre a játékot/. Amikor ez megtörtént, válasszuk ki melyik küldetéssel akarunk először megbirkózni /QUEST AVAILABLE/, ki ki ízlése szerint választhat, a négy nehézségi fokozatot átölelő, húsz küldetés közül. Ezután válasszunk a rendelkezésre álló paladinok közül /PALADINS AVAILABLE/, ha egyik sem szimpatikus, akkor készíthetünk egy újat /CREATE/. Ezek után a MAKE-re klikkelve a gép az általunk választott nehézségi szinten /beginner-experienced/ elkészíti a küldetést. Amikor az megjelenik a GAME ablakban, a PLAY ikonnal töltsük be a küldetést. Mielőtt ebbe belemennénk, néhány info: P - pause, F5 - animáció be/ki, F6 - map cursor be/ki, F7 - négyzetháló be/ki /hasznos!/, F8 - hang be/ki, F9 - sebesség /slow-medium-fast/, F10 - ESC. No, rajta. A megjelenő képernyőn a legnagyobb helyet maga a játéktér foglalja el. Itt irányíthatjuk majd a karakterek mozgását. Jobbra fent láthatjuk a rendelkezésünkre álló időt, alatta az aktuális karakter nevét, besorolását és fontosabb adatait. Amikor az ellenség lép, ebben az ablakban olvashatjuk, hogy ki, melyik csapattagunkat támadta meg, és milyen sikerrel. Alatta kis pálcikaemberkék jelölik embereinket. Itt mindig figyelemmel kísérhető egészségi állapotuk, anélkül, hogy az adott karakter táblázatát kikérnénk. Ha



ráklikkelünk erre a sorra, öt hasznos kimutatást kapunk. Itt megtekinthetjük, hogy kezdésnél kikkel indulunk, milyen a csapat felszerelése, stb. Ezt jó rögtön az elején megnézni, mert előfordul, hogy a starthely környéke tele van hintve tárgyakkal, és bizony egyáltalán nem mindegy kivel, mit veszünk fel. Mindig vegyük figyelembe embereink terhelését is /encumb/, mert ha ez az érték magas, alacsony lesz a mozgáspontjuk /MP/ és ez igen kellemetlen... Most lássuk az ikonokat fölülről lefelé, balról jobbra /aki még érti miről beszélek, annak bonuspoint/:

1. **Save, quit** = F1. Állást menteni csak kör elején lehet!
2. **Tárgyat LE.** 1 MP.
3. **Tárgyat FEL.** 1 MP.
4. **Tárgyhasználat /USE/** :



SWORD /kard, varázskard/ 3 MP - a varázskard használata automatikus
RING OF FARSIGHT /"messzelátó" gyűrű/ 9 MP - víz mellett használd, siker esetén a teljes szint térképe kirajzolódik
DETECT DOORS potion 5 MP - rejtett ajtók feltárása
BOW /íj/ 3 MP - csak ha van nyílvessző /arrow/, célkereszttel
CROSSBOW /nyílpuska/ 5 MP - a kar. állásának megfelelően kirepül, ha van nyílvessző
ARBALEST /kiváló lőfegyver/ 7 MP - csak ha van "villám" /bolts/, "elszáll"
potion of HEALING 9 MP - gyógyító ital
AMULET of LEVITATION 10 MP + 1 MP !
FOG OF EVIL /pokoli köd/ 10 MP - nagyon hatékony
FLAME potion /láng/ 10 MP - csak 1 négyzet, de 2 körre lángba borul
FIREBALL potion /tűzlabda/ 10 MP - célkereszttel, 9 négyzet
INVISI. potion /láthatatlanság/ 10 MP - 2 körre hat
SPEED potion /sebesség/ 10 MP - no comment
CONFUSE potion 4 MP - némi zavart okoz
ORB OF LIGHTNINIG 5 MP - 9 négyzet, "elszáll", tök jó
ORB OF FIRE 5 MP - 9 négyzet, célzott
SPHERE OF DEFLECTION 1 MP - el kell dobni, véd
EXP. CRYSTALS 10 MP - Vigyázz, még el is kell futni!!!
/TELEPORTER/ 6 MP

5. Helyi térkép megtekintése, amit az aktuális karakter belát.

6. **CAST SPELL:** varázslatok. Csak a mágusok és a rangerek /MA, RA/ használhatják.

DETECT DOORS	10 MP	MA, RA
MIND STUN	10 MP	MA, -
CONFUSE	8 MP	MA, RA
SHIELD	10 MP	MA, -
INVISIBILITY	20 MP	MA, RA
WALL OF FLAME	15 MP	MA, -
SPEED	20 MP	MA, RA
ENCHANT	5 MP	MA, -
FIREBALL	15 MP	MA, -
FOG OF EVI	15 MP	MA, -

7. **Lépcsőn le/fel.** 5 MP.
8. **Passz.** Következzen az ellenség.
9. **Következő karakter.**
10. **Azonosítás.** A kiválasztott dologról közli, hogy mi az és hány MP-t használ el. Nagyon hasznos opció.

11. **A küldetés részletes leírása;** mit, miért, esetleg hogyan, tippek mi, merre...

12. **A feladatok egyszerű jelzése,** ami kész, az pipálva.

13. **Ajtónyitás.** 5 MP.

Most már mindent tudunk, ahhoz hogy elinduljunk. Először a paladinunk jelenik meg, őt kell elsőnek mozgatnunk. Ez rendkívül egyszerű, a bal egérgombbal klikkeljünk a karakterre és a gombot

nyomvatartva húzhatjuk a mozgás irányvonalát. Ha ellenséget akarunk támadni, akkor felé kell fordulnunk. Ezt úgy oldhatjuk meg, hogy a jobb egérgombbal a megfelelő irányba levő, szomszédos négyzetre kattintunk. Felesleges összevissza mászkálni, hiszen a MP drága kincs. Ezért az első dolgunk a küldetés céljának megtekintése legyen, majd vizsgáljuk meg, kikből áll a csapat. Nagyon vigyázzunk a paladinunkra, mert ha elhalálozik, akkor kezdhetjük elölről a küldetést, bármilyen virgonc is a többi karakter! Gyorsabb sebességi fokozatban nem árt figyelni az órát sem. Nézzük az ellenfeleket és néhány hasznos tanácsot ...

TROLL - Nyílpuskát használ, elég jó hatásfokkal. Közelharc esetén jó nagyokat üt A mágikus kard, valamint a varázsgömbök és támadó varázsitalok nagyon jók ellene. Nyíllal is sebezhető, de elég sokszor el kell találni, hogy feldobja a lábait.

IMP - Erős ellenfél, karddal, varázslattal támad. Egyszerű karddal nehezen sebezhető, viszont a mágikus kard és a nyíl kellően ártalmas az egészségére. A mágikus pajzs viszonylag jól véd ellene. A FLAME potion használata nem zavarja különösebben.

ZOMBIE- Karddal támad, nagyon jó /70% körül/ hatásfokkal. Varázskard és az összes lőfegyver jó ellene. Az ARBALEST egyetlen lövéssel megölheti.

SPIRIT- Elég erős karakter, ha üt, megfigyelésem szerint 100%-ban talál. A falakon át is közlekedik! Szerencsére a fizikuma gyenge, a tüzet és a nyilat kifejezetten utálja.

FIGHTER- Varázsgömböket használ, közelharcban is erős. Általában ő ellene is varázstárgyak használata ajánlott.

GIANT - Nagyon erős, üsd ahol éred, előbb-utóbb kileheli a lelkét. Szerencsére nem túl mozgékony monster.

SORCERER - Ha nem hagyjuk "szóhoz jutni", jól irtható, mert a fizikuma gyenge. Természetesen a varázslatok teljes tárházát használhatja.

DRAGON - Lusta, lomha állat. Általában 10%-ban sütöget meg minket, viszont a gyengébb karaktereink /pl. mágusok és sebesültek/ elhalálozásához ez épp elég. Szívós egy dög, volt olyan sárkány, amelyiket 16-szor megszúrtam, több tucat nyílvessző állt ki belőle, csendesen jajgatott és tovább sütögette pecsenyéjét... Viszont ha van varázskardod, akkor nyert ügyed van, ne félj a közelébe menni!



DISPLACER - Ez is egy kedves monster, általában nem ott van ahol látszik, már hogyha egyáltalán látszik... Ütni sem ott kell, ahol látható, hanem a négyzetháló és a mozgásvonal segítségével derítsük fel, hol van és itt üssük. Jókat fog nyögni! A fizikuma gyenge, de támadásban elég erős.

DOPPLEGANGER - Ez is jó fej. Ő az "alakváltó", a mimikri mestere. Szívós dög, de néhány jól irányzott támadás után felveszi eredeti alakját. Szerencsére a mágikus cuccokat és a lőfegyvereket ő sem viseli jól.

ICELORD - Őket kedvelem a legkevésbé. Erősek, varázsolnak, szívósak és gonoszak, de nagyon. A varázslat és sajnos, a paladinunk a legjobb támadóeszköz ellene.

GARGOYLE - Elég mozgékony, erős fizikumú és támadóerejű monster. Nem üt sokat, viszont annál nagyobbakat! Jobb több karakterrel megtámadni és legalább legyengíteni az első körben... Ez a tizenkét ellenfél szerepel a küldetésekben és mivel nem takarékoskodtak velük, nem fogunk unatkozni! Most a teljesség és a logikai sorrend igénye nélkül néhány tipp és jó tanács:

* Ha egy karakterünk már alig él és jó esélye van rá, hogy a következő körben eltávozik az örök vadászmezőkre, akkor a hasznosabb cuccokat pakoltassuk le vele, és igyekezzünk egy másik emberünkkel felvenni, mert ha nem sikerül, tárgyai követik a sírba.

* A VITALITY potion halálunkat is okozhatja, ha az egészségi állapotunk már nagyon gyenge, előtte ilyenkor hörpintsünk fel egy gyógyító varázsitalt /már ha van/.

* A kandallók átjáróként működnek, ne lepődjünk meg, ha a szomszéd szobából átballag pl. egy gargoyle, ld. 7. küldetés /FORTRESS NORIDE/.

* Azokban a missziókban, ahol valamit vagy valakit meg kell szerezni, ügyeljünk rá, nehogy a csata hevében elpusztítsuk őket, mert kezdhetjük elölről az egészet. Célszerű a küldetés teljesítéséhez nélkülözhetetlen dolgokat a paladinnal cipeltetni, mert ha őt megölik, már úgyis mindegy...

* Hasznos tanácsok, figyelmeztetések lehetnek a küldetés részletes leírásában, érdemes mindig elolvasni.

* Ennyit így röptében, bocs ha kissé kaotikus. Helyhiány miatt most nem kezdek bele a game másik, és legalább ilyen élvezetes részére, ahol mi magunk készíthetünk küldetéseket /Builder/. Ha valaki nem boldogul vele, vagy szívesen olvasna róla a GURU hasábjain, jelezze ezt levélben. Addig is ajánlom ezt a játékot a könnyed stratégiák kedvelőinek, borongós, őszi délutánokra, éjszakákra, hajnalokra, ...

Lily



- How do you do, Mr.Souness? - szólítottam meg a még mindig fiatalos bajuszos urat, aki éppen a mellettem lévő székre telepedett a bárpultnál, hogy szokásos esti barnasörét elfogyassza. Nagy-Britannia legnagyobb kikötővárosában, a Beatles szülőhelyén voltunk, két tömbnyire a legendás stadiontól, amely a világ egyik legeredményesebb labdarúgó-klubjának az F. C. Liverpoolnak ad otthont.

- How do you do? - Köszönt vissza a megszólított. Ismerjük mi egymást? - ráncolta össze a homlokát az emlékei közt kutatva, miközben nagyot húzott a sötétbarna léből.

- Személyesen még nem, de annyit elárulhatok magamról, hogy a '70-es '80-as évek legfanatikusabb liverpool-szurkolója voltam Közép-Európában.
A vörös ördögök legendás korszakának említésére felderült az arca.

- Jó kis csapat voltunk, ugye? - és már sorolta is az évszámokat, eredményeket: bajnoki címek, FA kupagyőzelmek, nem beszélve a BEK, KEK, és UEFA kupákban aratott sikerekről, sőt még az általuk nem sokra tartott Szuper-kupa diadalt sem felejtette ki.

- És micsoda társak voltak - sóhajtott fel. - Emlyn Hughes, Kenny Dalglish, Peter Beardsley... Hol vannak a maiak hozzájuk képest... - legyintett lemondóan.

- Sokkal könnyebb volt a helyzetem akkor a pályán, mint most a kispadon. Mióta elfoglaltam a csapat menedzseri székét, nem minden megy úgy, ahogy szeretném. Persze ez az én gondom, de ezzel is meg fogok birkózni! - Láttam rajta, hogy a kellemes emlékek ellenére is nyomja még valami a szívét. Ezután, mikor a második korsó Ale-t is bőr alá küldtük, végre elmondta:

- Tudja Emlyn, Kenny, Peter és jómagam alkottuk a csapat gerincét. Mára már mindhármukról mintáztak számítógépes fociprogramot C=64-re, csak rólam feledkeztek meg a programozók. Hogy hinnék el ezek után a mai fiatalok, hogy egykor én is közéjük tartoztam?

- Micsoda? - kiáltottam fel. Hát ön még nem tudja? - kaptam a zsebemhez, hogy előhúzzam az ott lapuló mágneslemezt. Hiszen a Zeppelin Games Ltd. éppen az idén ősszel adta ki a "Graeme Souness Soccer Manager"-t! - rántottam elő diadalittasan a diszket. Sajnos a hirtelen mozdulattól éppen beszélgetőtársam ölébe söpörtem az előttünk álló korsókat, melyek hatalmas csörömpöléssel érték földet lábaink körül. Ebben a pillanatban riadtam fel...

Ezt aznap éjjel álmodtam, amikor kora délutántól késő estig tartó derekas küzdelemmel a Liverpool csapatát (??????) Bajnoki címre vezettem az ángol labdarúgó liga negyedik osztályában, és megpróbáltam az állást kimenteni. Hogy ez miért nem sikerült, arról majd később... most lássuk a játékot.

A program kifejezetten joystick-kímélő, mivel az általános menedzseri teendőkön kívül nem tartalmaz szimulációs részt - egyébként is szokatlan dolog, hogy a menedzser a pályán futkározva segítse csapatát -, így megkíméljük a botkormányt a földhözcsapkodástól, gazdagabbak esetén az ablakon való kivágástól. Csak elképzeléseinkre hagyatkozhatunk. Első lépésként válasszuk ki menedzselendő csapatunkat. Természetesen az angol foci krémjéből böngészhetünk, az első ligás Arsenal-tól a negyedosztályos York-ig. /Csak 'Czízleton' csapatát kerestem hiába, de aztán rájöttem, hogy az a Szupernagyiban van./ A stílszerűség kedvéért én a Liverpoolt ajánlanám. A választás után egy meglepően jó grafikájú nyolcikonos menübe lépünk. Vegyük sorra az egyes menüpontokat, a bal felső sarokban lévő ikontól kezdve, ahol a gőzölgő reggeli fekete mellett a csapat pénzügyi helyzetét tanulmányozhatjuk.

A táblázat két részre oszlik: Debit=tartozik, Credit = követel. /megjegyzem az érthetőség kedvéért sok helyen nem a szószerinti fordítást használtam./

Balance C/F: az előző hét egyenlege

Gate Money: a belépőjegyek árából befolyt összeg

Wages: a velünk szerződésben álló játékosok összfizetése

Expenditure: egyéb ráfordítások összege

Player Sale: az eladott játékosok árából befolyt összeg

Interest: bankszámlánk utáni kamat

Balance: az aktuális időpont pénzügyi mérlege.

A lefelé mutató nyíllal továbbhaladunk az ábrán, feltűnnek játékosaink, először a védelem, azután a középpályások, legvégül a csatárok. Mindegyiknél leolvasható kora /age/, posztja /pos/ és fizetése /wage/. Sajnos itt ennek a felsorolásnak nincs igazán sok jelentősége, hiszen vagy a programozók feledékenységéből, vagy más hibából a játékosok fizetését nem szabályozhatjuk. /Persze lehet hogy csak én akarok szerződést szegni, ha az abban foglalt fizetéseket meg akarom változtatni./

Exitáljunk tehát, és lépjünk a következő ikonra, melyben sérült játékosaink listája található. Persze most még üres, de amint a későbbiekben egy-egy focistánk kiemelkedően sok gólt rúg, egyre valószínűbbé válik, hogy ellenfeleink jóvoltából hosszabb-rövidebb időre harcképtelenné fog válni. Az egyéb adatok, pl. a sérülés pontos meghatározása mellett leolvashatjuk majd, hány hétig nem számíthatunk játékára.

Most tehát tovább léphetünk, méghozzá a csapatösszeállítási menübe. 11 kezdőjátékost, és két tartalékot kell kijelölnünk mérkőzésenként, mely úgy történik, hogy az "F" ,vagy az "S" alá, a névvel egyvonalba egy klikkeléssel "pipát" helyezünk el. "F" a kezdőket, "S" a tartalékokat jelzi. A játékosok posztját rövidítések jelölik, melyek az alábbiaknak felelnek meg: GK= kapus; LB-RB= bal ill. jobbhátvéd; CD= középhátvéd; LM-CM-RM= bal, középső ill. jobboldali középpályás, LW-RW= bal ill. jobbszélső, és CF = középcsatár. A CG felirat alatt leolvashatjuk, hogy a játékos pályafutása során eddig hány gólt szerzett, az SG felirat alatt pedig azt, hogy ebben az évadban hányszor talált az ellenfelek hálójába. Ha a nyilat a játékos nevére visszük, az "ability" /tehetség/ és a "fitness" /erőnlét/ feliratok alatt leolvashatjuk az adott játékos jelenlegi formáját. Már a tehetség sokat számít, a csapat szempontjából mégis több hasznot hoz egy kevésbé tehetséges, de erőtől duzzadó játékos. Ezt az összeállításnál mindenképp vegyük figyelembe, hiszen egy-egy posztért akár három-négy játékos is versenghet. Annyira azért ne vigyük túlzásba, hogy a csapatba - remek formája alapján - két kapus, három balhátvéd, és négy jobbszélső kerüljön, mert nem biztos, hogy ez a célravezető. Igyekezzünk minden posztot betölteni az éppen legjobb formában lévő játékosokkal, ez még később úgyis módosítható lesz.

A lefelé mutató nyíllal válthatunk a szerkezeti egységek között, a negyedik váltásra a kezdőtizenegy, és a két csere tűnik fel. Csak akkor végeztünk jó munkát, ha a "11 players selected" felirat látszik, és a két cserét is kijelöltük. Ha nem csinálnánk végig mindent, akkor a mérkőzés előtt fognak figyelmeztetni minket a hiányosságra.

Következő utunk a bankba vezet, ahol is tudomásunkra hozzák a jelenleg mozgatható tőkénk mértékét /current balance/, valamint azt az értéket, melyig a bank hitelt nyújt nekünk, ha esetleges játékosvásárlásunkhoz nem lenne elég pénzünk /overdraft limit/. Ezt nekünk kell kiszámolnunk és kérvényeznünk, de majd csak játékosvásárláskor térjünk erre vissza.

Most tüzeljünk egyenlőre a NO feliratra, és tanulmányozzuk inkább a telexgép ál-

tal lekopogott adatokat:

League: a bajnokság állása a szokásos adatokkal - lejátszott mérkőzések, győzelmek, döntetlenek, vereségek, adott és kapott gólok, pontok száma.

Fixtures: a ránk váró 38 bajnoki mérkőzés felsorolása, mely később az addigi eredményeinket is tartalmazni fogja. Ha valaki elkeseredne azon, hogy 38 meccset kell végigjátszania, azt megnyugtatom, hogy egy valamirevaló angol csapat kötelességének érzi, hogy a kupában is elinduljon. Persze ez eleinte nemsok sikert fog hozni, a nagyok ellen hamar kipottyanunk, de ha a mérkőzést otthon játszuk, a belépőjegyekből valamennyi bevétel mégis származik.

Ha kellőképpen kiszörnyülködtük magunkat, a bal alsó sarokban már vár minket lelkes közönségünk.

Felderítőnk közli leendő ellenfelünk nevét, és szerkezeti egységeinek képességét: Deffence: védelem; Midfield: középpálya; Attack: csatársor.

A kapható információk: Terrible = rémes, szörnyű; Poor = gyenge; Average = közepes, átlagos; Good = jó; Excellent = kiváló.

Tájékoztat még minket a pálya minőségéről, és arról, vajon bajnoki, vagy kupameccset kell játszanunk. Ezeknek az ismereteknek a birtokában akár vissza is térhetünk a csapatösszeállítási menübe /exit után/, hogy megfelelően átalakítsuk a csapat stratégiáját. /Hogy ritka gyenge támadójátékot nyújtó ellenfél ellen érdemes e kapus helyett még egy középcsatárt szerepeltetni, arra majd a későbbiekben rá jövünk./

A "Highlights on" ill. "off" felirat között dönthetjük el, kívánjuk-e látni a mérkőzés izgalmasabb jeleneteit. Bár a program igen közepes grafikával mindig ugyanazt az 5-6 támadásvariációt mutatja, mégsem felesleges mindig megnézni, mert legalább ismeretet szerezhetünk arról, hogy milyen intenzitással játszik a csapat, hány esetben rúgják csatáraink az üres kapu mellé a labdát, stb. Ennek fényében könnyebben dönthetjük el a szünetben azt, hogy melyik csapatrészben érdemes cserélni. Ennek végrehajtása roppant egyszerű: tüzeljünk a lecserélendő játékos nevére, ezzel eltűnik a kezdőcsapatba történt jelöléskor behúzott "pipa". Ha a beállítandó nevére lövünk, ő kerül a csapatba. ne felejtsük el az "S" alá helyezett pipával jelezni lecserélt játékosainkat. A mérkőzés végeztével még megtekinthetjük a csoport további eredményeit is. Ezután az orvos általában közli velünk, hogy a két gólt szerzett jobbfedezetünk a meccs folyamán súlyos izomhúzódást szerzett, őt meglátogathatjuk a második ikonnal jelzett orvosi szobában. Itt jön a "jó" hír, négy hétig harcképtelen lesz. A csapatösszeállításnál ezért kénytelenek leszünk őt egy gyenge formában lévő társával helyettesíteni. Vagy! És itt jön a játék legizgalmasabb része: vásároljunk másik focistát. Lépjünk a "fontjel" ikonra, itt választhatunk "buy" -vásárlás, és "sell" - eladás között. Kínáljuk fel eladásra a szükségtelennek ítélt játékosainkat. Itt az egyéb - már megszokott - adatok mellett a játékos értékét is láthatjuk. Újfent "pipával" tehetjük a fiúkat szabadlistára. Figyelem! Kapust /GK/ és középhátvédet /CD/ lehetőleg ne bocsássunk áruba, mert pótlásuk szinte lehetetlen. Az eladásra kijelölt játékosokat nem most fogják megvenni, hanem majd egy-egy mérkőzés után fognak értük jelentkezni. Erre majd visszatérek.



Újfent a szokásos adatokat látjuk, valamint azt, hogy az illető hányadik osztályban szerepel /Div/. A döntésnél vegyük figyelembe, hogy ezek rendkívül tehetséges focisták, de erőnlétük kritikán aluli. Azért úgy kell kalkulálnunk, hogy a következő három-négy mérkőzésen még nem fogjuk szerepeltetni őt, míg formája magasabbra nem ível. Egy-egy jobb képességű spíler beszerzése anyagi gondokat okozhat, ezért egyenlőre csak az árát jegyezzük meg. Lépjünk át a bank ikonra, és most jött el a pillanat, amikor kölcsönért folyamodva "Yes"-szel válaszolunk a feltett kérdésre. A megjelenő számológépbe pötyögtessük be az igényelt összeget. Ezt úgy határozzuk meg, hogy a "current ballance" és az "overdraft limit" együttes összege pontosan egyezzen a kiválasztott játékos vételárával. Mivel a bank négy hetet ad a visszafizetésre, minden font számít. Ha nem törlesztjük időre a kölcsönt, akkor az egyesület ellen csődeljárást indítanak, minket pedig jobb külső csűddel rúgnak ki bársonyszékünkből. Ha valaki mégis segítségre szorul akkor, azt a mérkőzés után megjelenő "hold" felirat jelzi. Rögtön erre klikkeljünk, más választás esetén dugába dől az üzlet.

Megjelenik a játékos és az érdeklődő klub neve, a felajánlott vételi ár /their offer/ és az általunk megállapított eladási ár/your price/. A vételárat - ha szerencsénk van - feljebb srófolhatjuk /Haggle/, de ha a vevő nem akar többet fizetni, ugrott a bolt. Ha menetközben rájöttünk, hogy fiunk botlába menetközben arannyá vált, elállhatunk az egyezségtől /reject/. "Accept"-tel elfogadjuk a felkínált összeget, s a vevő boldogan távozik, nem tudván hogy élete legrosszabb boltját kötötte. Vagy mégsem!? Lehet, hogy néhány fordulóval később a megvehető játékosok listáján látjuk viszont egykori neveltünket mint őstehetséget, aki éppen kirobbanó formában van. És ha nekünk őrá van szükségünk, akkor szégyenszemre vehetjük vissza akár tízszeres áron is.

Így telnek-múlnak a hetek fordulóról fordulóra, töretlenül haladunk a bajnoki cím felé. Már csak egyetlen - a mindent eldötő - mérkőzés van hátra, amikor úgy döntünk, hogy ezt a 38. mérkőzést majd holnap, pihent állapotban játszuk le. Tehát belépünk a "load-save" menübe. Minden előírás szerint...: "save" - aztán "press play and record"; "then click ok" ... stb. aztán...aztán semmi, csak a sötét képernyő. Hogyazanagyon...! - jutnak eszembe azok a bizonyos szavak. Hát már az ikonból észre kellett volna vennem, hogy a mentés csak kazettára lehetséges! Emberek! Ha bajnokságot akartok nyerni, poroljátok le a jó öreg datasettet, és dugjátok játék előtt a gépbe...!!!

Ma éjjel, miután végre bajnokságot nyertem a Liverpoolnak, megint álmodtam: Egy lepusztult büdös talponállóban szopogattam langymeleg kőbányaimat, amikor egy ismerős bajuszos arcú fickó telepedett az asztal túloldalára. - How do you do, Mr.Dzsambo! - köszöntött, és én abban a pillanatban felismertem! A zsebéből egy kazettás egység párhuzamos csatlakozója lógott ki...

Dzsambo Steven



F14 TOMCAT



Negyedik lépcsőként egy ún. "Dogfight"-ban kell résztvennünk, egy TA-4-es "Skyhawk" típusú gép fedélzetén. Ez annyit jelent, hogy egy rövid üldözéses csapatverseny keretében az oktatótiszt által navigált másik gépet, a rendelkezésünkre álló két rövid hatótávolságú rakéta és némi géppuskalőszer segítségével jelképesen meg kell semmisítenünk. Ha ez nem sikerülne, úgy minket újfent eltanácsolnak az iskolából, persze ezt is csak jelképesen. Ennél a feladatnál újabb műszerekkel és funkcióbillentyűkkel kell megismerkednünk.

- Figyelemmel kísérhetjük repülési irányunkat a H.U.D.-on vízszintesen mozgó számok alapján.
- A bal oldali, függőleges számsor a sebességünket mutatja.
- A jobb oldali szintén függőlegesen mozgó számok pedig a repülés magasságáról adnak jelentést. A műszerfal jobb szélén néhány idegen szó okozhat fejtörést.
- Sidewder és egy szám: Rendelkezésünkre álló, rövid hatótávolságú rakéta típusát és mennyiségét hivatott közölni. Amennyiben ez a felirat világít, úgy ezt a fegyvert vethetjük be a harcban. A képernyőn először egy fehér négyzet jelzi, hogy a radar ráállt a célpontra. Ha ezt egy fekete hatszög váltja fel, akkor a célpont lőtávon belülre került, aktivizálhatjuk rakétánkat.
- Cannon és egy szám: A magunkkal hozott géppuskalőszer mennyisége. Nagyon kis hatótávolságú, s ha ezt kell használnunk, már úgyis minden mindegy. A két fegyver között az F5-F7 billentyűkkel választhatunk.
- Ha az alatta lévő SRCH felirat világít, azt jelenti, hogy az ellenfél kereső radarja már jelzi a pilótának jelenlétünket.
- Ha már a LOCK felirat is világít és ezt sípoló vészjelzőnk is jelzi, akkor az ellenfél rakéta-irányító lokátora befogott minket. Ebben az esetben próbáljunk hirtelen manővereket alkalmazni, pl. oldalra dőlve gyorsítsunk addig, míg meg nem szűnik a vészjelzés.
- Ha ez nem járna sikerrel, akkor nemsokára kigyúl a legalsó
- LNCH - felirat, ilyenkor az ellenfél már kilőtte rakétáját, s béke porainkra.
- Munkánkhoz nagy segítség, a műszerfal alsó részén látható radar képernyő, melynek léptékét a vízszintes kurzorral változtathatjuk. További funkciók: ha zavarna minket az irány-, sebesség-, és magasság-meghatározó műszer, a "H"-val kikapcsolható. A C= billentyű a térképet kapcsolja, de ennek sem most, sem a későbbiekben nincs jelentősége. A feladat teljesítése esetén, ne gondoljunk arra, hogy "Ide nekem az orosz lányt!" Most jön a java! Először még varrjuk fel egyenruhánkra az arany szárnyakat, s viseljük a büszke "Gunfighter" kitüntető címet, aztán jelentkezzünk a leggonoszabb feladatra: vegyük birtokba F-14-ünket, s vele együtt a hozzá tartozó radar-kezelő szakembert, s vívjunk meg három egymást követő Dogfight-ot. Itt megint muszáj néhány újabb műszer és fegyver miatt némi elméleti anyatejet magunkba szívni. A repülést segítő műszerek megegyeznek a TA-4-ével, a műszerfal viszont már egészen más. Lássuk tehát ennek felépítését, balról-jobbra haladva: ezen a géptípuson a bal szélen, a gázkar felett láthatjuk a már ismert SRCH, LOCK és LNCH feliratokat, melyeknek szerepét már fentebb tárgyaltuk. Ettől jobbra viszont egy új műszerrel ismerkedhetünk meg: ez jelzi, az ellenség által irányunkba kilőtt rakéták típusát, mely IR és RD, azaz hőkövető és radarirányítású lehet. Mindkettő mellett az is látható, hogy jelen pillanatban aktivizálva vannak-e, az ezeket elhárító eszközök. Ha az IR felirat világít, akkor az F billentyűvel és némi gyors manőverrel kerülhetjük el a katasztrófát. Az F billentyű megnyomásakor egy bizonyos - nem túl hosszú - időre az IRJ felirat is kigyullad. Míg ez világít, az elhárító rendszer is hatásos. Ugyanez a teendő az RD felirat megjelenésekor, csak most a C gombot kell megnyomnunk. A két anyag rendelkezésünkre álló mennyiségét, a radarernyő jobb alsó sarka mellett a CH és FL feliratok alatt tarthatjuk számon. Visszatérve a műszerfal jobb oldalára: az előbb magyarázott készülék alatt, egy olyan jelzőberendezés található, mely megállapítja, hogy a radarunk által befogott ellenséges gép, hozzánk képest milyen magasságban, és hozzánk viszonyítva milyen irányba repül. Ennek nincs túl nagy jelentősége, legalábbis addig, míg távol tartja magát tőlünk. A radarernyő az egyik legfontosabb eszközünk. A Dogfight feladat végrehajtásakor 6-os, küldetések teljesítésekor viszont alaphelyzetben 50-es léptékben dolgozik, s jelzi, hogy mely területet fogja be kereső radarunk. A függőleges kurzorral LAUNCH ZONE üzemmódba válthatunk, melyben a későbbiekben tárgyalandó PHOENIX célkereső rakéta találatának valószínűségét jelzi. Ebben ugyan nem vagyok egészen biztos, de a küldetések szempontjából nincs is sok jelentősége. A kurzor következő megnyomásakor saját irányunkat vizsgálhatjuk meg az ellenséghez, az anyahajóhoz, vagy a teljesen lényegtelen szárazföldi leszállópályákhoz képest. A vízszintes kurzor léptékváltó képességének majd a harci küldetésekben vesszük igazán hasznát, de mivel ez már hasonlít az igazi harci cselekményekre, jobb ha itt tárgyaljuk: ha ellenfeleink aktivizálták fegyvereiket, jobb ha a közeledő ellenséges rakéták támadása miatt csökkentjük a léptéket. Ugyanis nem szabad azonnal működésbe hozni az elhárító rendszert, mert előfordulhat, hogy a rakéta megérkeztekor pont elfogy a hatása. Célszerű bekísérni őket a 6-os léptékig, s mikor közel értek, akkor működésbe hozni az elhárítást.



S következzen most a leglényegesebb, az istenek azaz a Mi fegyverzetünk: a Dogfight-nál ugyan csak két gyengébb fegyverrel rendelkezünk, de már most látszik, hogy gépünk ennél lényegesen nagyobb tűzerőt is fog képviselni. Lássuk tehát a jobb felső sarkot:

- PHOENIX: Ez a legnagyobb hatótávolságú fegyverünk, automatikus célkövetéssel.
- AMRAM: Középhatótávolságú rakéta, szintén automatikus a célra tartása.
- SIDEWINDER: MInt már fentebb említettem, rövid hatótávolságú kilövés után érde-



mes a célgömböt az ellenséges objektumon tartani.
- CANNON: Fedélzeti géppuska. Kockázatos erre hagyatkozni, csak legvégső esetben alkalmazzuk. Az ezek alatt lévő két jelző műszer a vízszinteshez való viszonyunkat és emelkedési, vagy süllyedési szögünket kísérhetjük figyelemmel.

Most tehát Dogfight üzemmódban vagyunk, s a gonoszság az egészben csak annyi, hogy - ha minél előbb szeretnénk túllenni rajta - a három harc-imitációból, legalább kettőt muszáj megnyernünk ahhoz, hogy ne kelljen újabb kilenc hónapot a kiképzőközpontban eltölteni. Háromból három győzelem esetén (szinte lehetetlen) Black Ace minősítés, két győzelem esetén Jolly Roger minősítés jár, egy győzelem esetén marad a Gunfighter cím, s ha egyszer sem nyernénk, KIR GOTT minősítést érhetünk el. Minden sikeresen megvívott harc után mentsünk állást, mert még sok nehézség vár ránk. Ha túlvergődnénk ezen a kedves kis feladaton, elindulhatunk első önálló bevetésünkre. Meg kell védenünk hazánk érdekeit, és nemzeti lobogónk becsületét, hiszen a mai dátum nem más, mint 1992.május 18.

John Smith New York-i lakos a footballmérkőzés szünetében éppen most vesz ki a hűtőládából egy dobozos Budweisert, s a zárólapocska letépése után jót húz a frissítő nedűből.

Talán ez lehetne ennek az írásnak a legfrappánsabb befejezése, de sajnos még néhány dolgot közölnöm kell a küldetésekről: kétféle küldetést ismer a program, mindkettőt az eligazítást végző parancsnoktól tudjuk meg:

- Az egyik - viszonylag könnyebb - verzió szerint a háború már kitört. Ilyenkor a parancs az, hogy minden figyelmeztetés nélkül tüzeljünk az ellenséges gépekre. Csak a kulcsmondatra kell figyelnünk, parancsnokunk kissé cirádás szövegéből, ami angolul valahogy így néz ki: "...You will may fire..." - Ha azonban azt találná mondani: "...Do not fire...", akkor ez kb. azt jelenti, hogy tilos elsőként lőni, meg kell próbálni szép szóval elkergetni a betolakodókat. Erre szolgál a 3-as billentyű. Ez csak akkor lehet hatásos, ha már felfedezett minket az ellenség, és a bal felső sarokban világít az SRCH riasztó, füttyjelekkel kísérve. A gomb megnyomásával közölhetjük velük, hogy jobban teszik, ha maguktól eltakarodnak, különben...különben dühbe jövünk! Ha ez mégsem segítene, akkor bizony elég önveszélyes módon addig kell körülöttük lavíroznunk, míg tüzet nem nyitnak ránk. Ekkor már nyugodtan viszonozhatjuk. Figyelem! Ha a tiltás ellenére mi lőnénk először, olyan leb.....-ban részesülünk, amilyet még jó anyánk-tól sem kaptunk, mikor kedvenc herendijét egy arra járó légy helyett lecsaptuk. A parancsnok szemmel látható ingerültséggel fogja ránk fröcsögtetni a nyálát, s olyan alacsony pontszámban részesít minket, hogy legközelebb már csak pankrátorként repkedhetünk egy cirkusz arénájában. Ha már ismét a billentyűknél tartunk, el kell mondani, hogy a 3-as mellett az 1,2 és 4-es is működtethető:
- 1: "Request permission" Ezzel kérhetnénk tűzparancsot ha volna értelme, de mint fent már taglaltam, erre nincs szükség.
- 2: "Give me vector home" Itt tudhatjuk meg, milyen irányban kell repülnünk, hogy megtaláljuk anyahajónkat, de ennek szükségessége is megkérdőjelezhető, az egyenlőségjel és a Return használhatósága miatt.
- 4: "What's the target range?" azaz milyen típusú objektumot fogott be a radar? A kérdés feltétele után nem sokkal ez teljesen mellékessé válik, mert a lelőtt repülőgépek egyformán csak ócskavas szerepet töltenek be.

S most még utoljára három billentyű szerepéről kell szólni.
- Az "E" betű megnyomásával (eject) katapultálhatunk, de nagyon vigyázzunk arra, hogy csak a legvégső esetben, közvetlenül a lezuhanás előtt alkalmazzuk, mert megmentésünk és kórházi kezelésünk után egy hadbírósági bizottság fogja eldönteni, vajon indokoltan hagytuk-e magára a több milliós értékű madárkát.
- A "+" jel mint már tudjuk, a gyorsítást szolgálja. Ha elértük a teljes sebességet és még egyszer megnyomjuk, bekapcsol az utánégető, ami további sebességnövekedést biztosít (értelemszerűen a "-" jel a lassítás lehetőségét hivatott szolgálni).
- A "P" mint sok más programnál, itt is a PAUSE (szünet) jele, azonban a Dogfight gyakorlásnál jelentős szereppel bírhat. Ugyanis előállhat olyan szituáció, amikor az esedékes feladat betöltődésekor az ellenfél szinte azonnal tüzet nyit ránk. Mire a radaron kifürkésznénk merre találjuk, már közlik is velünk a megfellebbezhetetlen döntést: vesztettünk. Ha azonban a képernyőkivilágosodásának pillanatában megállítjuk a programot, kényelmesen kiválaszthatjuk a megfelelő taktikát. Sajnos a Dogfight utálatosságát csak súlyosbítja, hogy minden három sikeres küldetés után, egy hasonló gyakorláson kell részt vennünk, azaz újra legalább két csatát kell a háromból nyernünk, hogy folytathassuk pályafutásunkat. Bizonyos idő után - főleg ha sikerrel álltunk helyt -, a gép kijelenti, hogy szolgálati időnk letelt, óhajtjuk-e, hogy újra besorozzanak. Ha még nem untunk rá a vadászatra, válaszoljunk igennel. Néha szabdságot is kaphatunk, itt csak arra kell vigyázni, nehogy a moszkvai Vörös Téren városnézés közben csapjon le ránk a KGB. Jól végzett munkánk elismeréseként különféle kitüntetéseket kapunk, melyeket egyegy küldetés után, az álláskimentés előtt vehetünk számba. Itt tudhatjuk meg azt is, hol tart időben karrierünk, jelen pillanatban hány pontunk van, mi a beosztásunk, fedőnevünk, s hogy mely területeken, hányszor voltunk bevetésen... A program ugyan nem új, ennek ellenére még mindig az egyik legjobban játszható, legszórakoztatóbb C64-en megjelent szimulátor, s mivel nem találtuk elég teljesnek az eddig megjelenteket, úgy gondoltam többen találják még hasznosnak a fenti sorokat...

Dzsambo Steven



Falcon 3.0

(2. rész)



A FALCON 3.0 ismertető második és egyben befejező részében megismerkedhetünk az alapvető repülési (BFM) és légiharc (ACM) manőverekkel, pár formáció típussal és a kötelék gépei között zajló rádió üzenetekkel.

DEFINIÁLHATÓ BEVETÉS FAJTÁK (ACTION):

Semmi (NOTHING): A gépek a következő nav. pontig repülnek, minden más tevékenység nélkül. Nem támadnak, viszont védekezni tudnak.

Légtér Biztosítás (Combat Air Patrol): A gépek nem támadnak meg felszíni egységeket és nem távolodnak el a kijelölt útvonalról az ellenség üldözése érdekében.

Légi Támogatás (Close Air Support): A gépek feladata a felszíni erők felderítése és elpusztítása, miközben kerülik a légi harcot. A célfelderítés és a fegyverkiválasztás időt vesz igénybe, így a nav. pontok között legalább 7 mérföld távolságnak kell lenni. Kutatás & pusztítás (Search and Destroy): A CAP és a CAS tulajdonságait egyesíti egy küldetésben.

Bombázás (BOMB): A TARGET-tel kijelölt cél bombázása. Mivel az összes gép egy célpontot támad, érdemes minden célponthoz egy-egy gépet kijelölni. Ha nincs cél a nav. pont környékén, a gépek akkor is kioldják terhüket. A számítógép vezérelte gépek csak egy rácsapást végeznek. 15 mérföld szükséges a cél befogásához és a fegyver kiválasztásához.

Elfogás (INTERCEPT): A cél bármely ellenséges légi cél elpusztítása. Nagy légtér védelmére alkalmazható és engedélyezett az üldözés.

Biztosítás (ESCORT): Csak a kísért gépekre veszélyt jelentő ellenséges gépeket támadják ebben a kötött bevetési formában, melynek sikeres alkalmazásához nélkülözhetetlen a sebesség és repülési irány koordináció.

Lézengés (LOITER): Több egymást követő CAP feladatú nav. pont után alkalmazandó. A gép addig ismétli a nav. pontok érintésével kialakított körözést, míg üzemanyaga engedi. Ha az első forduló végén nincs elég JP-5, akkor el sem kezdi ezt a parancsot és visszatér a támaszpontra.

Leszállás (LAND): Csak repülőtér mellett lévő nav. pont esetén alkalmazandó, mert a gépek ennek hiányában is megkísérlik a leszállást. Sajnos fatális következményekkel.

CÉLPONT KATEGORIZÁLÁS: *'A' osztályú vadászok:* Az F-16-tal azonos, vagy jobb képességű gépek. (Mirage F-1, Su 27, Mig 29) *'B' osztályú vadászok:* Az F-16-nál gyengébb tulajdonságú gépek. (Mirage III, Mig 21, 23) *'A' osztályú felszíni cél:* Precíziós bombázást igénylő, vagy jól védett célok (SAM kilövők és bunkerek). *'B' osztályú felszíni cél:* Több bomba találatot igénylő építmények (Hidak és kifutópályák). *'C' osztályú felszíni cél:* Közepes kaliberű bombával ill. rakétával kilőhető célok (Páncélosok és közepes épületek). *'D' osztályú felszíni cél:* Kazettás- és kiskaliberű bombákkal elpusztítható dolgok (teherautók, terepjárók és gyalogság).



LÉGIHARC MANŐVER TÍPUSOK ÉS PARANCSOK:

A program egyik különlegessége, hogy bevetés közben számos összetett és kevésbé bonyolult manőverre utasíthatjuk kísérőnket. Az ilyen koordinált akciókkal nemcsak növelhetjük túlélési esélyeinket a légiharcokban, hanem mentesíthetjük magunkat más felszíni célpontok elpusztítása alól.

- **Kitérés balra/jobbra (BREAK LEFT / RIGHT):** Maximális G terhelésű átvágás az ellenség orra előtt, mellyel megakadályozható, hogy 6 órába mögénk kerüljön. Vízszintes síkban történő manőver. Kísérőnknek akkor adjuk ezt a parancsot, ha mögötte lövő helyzetbe kerülő ellenséges gépet, illetve már becsapódáshoz közelítő rakétát látunk.

- **Kitérés fel/le (BREAK HIGH/LOW):** Az előbbi manőver függőleges síkban történő változata. Akkor alkalmazzuk, ha az ellenség magasból készül lecsapni, vagy ha alulról próbál lőhelyzetbe kerülni.

- **Átvonás balra/jobbra (DRAG LEFT/RIGHT):** Ez a figura az ellenség tőrbecsalására alkalmazható, méghozzá úgy, hogy a kötelék egyik gépe látszólag kiválik a formációból és ellentétes irányt vesz fel-csábító célpontot nyújtva az ellenséges vadászoknak. A kötelék többi gépe pedig zavartalanul hátbatámadhatja a csalira ráharapó ellenséges vadászokat. A siker feltétele, hogy a manőver kezdetekor a két kötelék közötti távolság meghaladja a 10 mérföldet, különben megvan minden esélyünk, hogy felspékeljenek egy Alamo-val.

- **'Zárójel' jobb/bal szára (EXECUTE THE RIGHT/LEFT ARM OF BRACKET):** Ez egy harapófogó manőver, melyben a kötelék kettéválik, egyszerre két önálló célpontot nyújtva az ellenfélnek, majd hirtelen fordulóba kezd, és a támadók hátába kerül. Bármely célpontot követi is az ellenfél, a csoportunk mindkét eleme biztos lőhelyzetbe kerül. Viszont figyelni kell arra, hogy a két kötelék ne legyen 15 mérföldnél közelebb az akció elindításakor, mert különben géppárunk egyik eleme nem tud kikerülni a felé forduló ellenség fegyvereinek hatósugarából. Sikeres kivitelezés esetén, a manőver az ellenséges kötelékek kétoldali támadását teszi lehetővé.

- **Támadás (ENGAGE):** Arra utasítom a kísérőt, hogy légiharcot kezdeményezzen a legközelebbi ellenséges géppel, vagy a legközelebbi földi célpontot támadja meg.

- **Vissza a kötelékbe (ROLL OUT AND FLY STRAIGHT AND LEVEL):** Akkor alkalmazandó ez az utasítás, ha látom, hogy kísérőm a jelenlegi támadási tervvel nem egyeztethető akcióba kezd.

- **Rádió-csend betartása (MANTAIN RADIO SILENCE):** Kétoldalú dolog; nem






zavar a kíséret csacsogása, viszont a figyelmeztetéseiket sem hallani.

KÖTELÉKEK:
Hét köteléktípus különböztethető meg, melyek más-más visszaverődést mutatnak az ellenség radar képernyőin. Egyesek elhitettetik hogy kötelékünk kissebb a valóságosnál, mások légiharc, illetve felszíni támadáshoz a legmegfelelőbbek. Légiharc esetén a géppárokra való felbomlás, vezérgép és kísérő, az elfogadott taktika, így a nagyobb, maximálisan 8 gép alkotta köteléket, inkább légi támogató és bombázó bevetésekre alkalmazzuk. Az általunk vezetett gépet mindig vezérgépként tüntetik fel.
VIC: A jól ismert ék alakzat. Minden gép azonos magasságban repül és a 'far Karcsi' kivételével mindegyik 6' óráját folyamatosan figyelik.
LADDER: Vezérgép elől, a kötelék legfelső gépeként helyezkedik el, míg a többi csökkenő magasságban, lépcsőzetes alakzatban repül mögötte. **V STACK:** Sok tekintetben hasonlít az előbbi alakzathoz; szemből és felülről ugyanazt a formát alkotja. A vezérgép poziciója ugyanaz, viszont a többi gép által alkotott átló, a LADDER inverze, így a kötelék második tagja nem a legközelebb, hanem a legtávolabb van a vezérhez. **C STACK:** A gépek egy függőleges vonalat alkotnak magassági tagolódással, így felülről való radar megvilágítás esetén, az egész kötelék egyetlen egy gépnek tűnik. **ECHELON:** Vezérgép legfelül, a kötelék első gépeként helyezkedik el, míg a többiek mögötte, lépcsőzetesen, csökkenő magasságban és fokozatosan jobbra tolódva repülnek. **WEDGE:** A kötelék tagjainak viszonylagos helyzete megegyezik az ECHELON alakzatával, de a lényegesen kisebb magassági különbség miatt mind szemből, mind oldalról nézve nagyobb a formáció első és utolsó gépe közötti távolság. **H STACK:** A gépek egymással párhuzamosan, de csökkenő magasságban, lépcsőzetesen repülnek, felülről nézve egy egyenest alkotva.



FALCON 3.0 RÁDIÓ ÜZENETEK:
Gyakorlórepülések és katonai bevetések alkalmával nemcsak a közelgő veszélyre figyelmeztető 'Bitching Betty' idegesítő hangját hallhatjuk, hanem a kísérőnk és a légtérben lévő többi szövetséges pilóta csevegését is. Ezek nemcsak válaszok lehetnek kérdésekre vagy parancsokra, hanem egyszerű helyzetjelentések, vagy figyelmeztetések is. Az utóbbiakat csak a kötelékünk pilótáitól kaphatjuk és ezek nem véletlenszerűen generálódnak, hanem olyan történésekre és megfigyelésekre hívják fel a figyelmet, mely fontos a túlélés szempontjából.

NEGATIVE. PIGEONS TO HOME LATE: AWACS üzenete abban az esetben, ha az utolsó navigációs ponton (saját bázis) túl akarunk lépni.
KILO MIKE ALPHA: Így jelzi a kísérő, ha ritka hülye parancsot kap tőlünk.
I'M PICKING UP A SPIKE: A kísérő jelenti, hogy egy földi vagy légi célpont radarjával megvilágított.
STRANGER: A légtérben váratlanul egy 'barátságos' gép tűnt fel.
UNABLE: Kísérő üzenete, ha kivitelezhetetlen parancsot adunk neki.
COPY CHECK FENCE: Kísérő jelenti, hogy minden fegyverrendszere készenáll a légiharcra.
BE ADVISED, I'VE GONE WINCHESTER: Kísérőnknek kifogytak a L-L és L-F fegyverei.
BE ADVISED, FUEL IS LOW: Kísérőnk figyelmeztet, hogy üzemanyagszintje éppen csak a hazarepülésre elegendő. Minden ettől eltérő akció hajtómű leállással végződhet!
COPY DISENGAGE, WILL RESUME: Kísérőnk kiválik a légiharcból és ismét felveszi a köteléket.
CLEAN, CLEAR & NACKED: Sem radaron, sem a veszély jelzőn, sem vizuálisan nem észlelek semmit!
FOX ONE: Kísérő AIM-120 AMRAAM-ot indít!
FOX TWO: Kísérő AIM-9P-t indít!
FOX TWO MIKE: Kísérő AIM-9M-et indít!
GUNS! GUNS! GUNS!: Kísérő gépágyúval tüzel!
BOMBS AWAY!: Kísérő oldotta bombáit.
MAVERICK: Kísérő AGM-65-öst indít.
ATOLL! ATOLL!: Hátulról támadó hőkövető rakétát indítottak kísérőnk ellen!
MAGIC! MAGIC!: Bármely szögből támadó hőkövető rakétát indítottak kísérőnk ellen!
APEX INBOUND!: APEX passzív radarvezérlésű rakéta közeleg!
FLAME OUT: Kísérőnk hajtóműsérülést szenvedett, illetve kifogyott az üzemanyaga.
BANDIT! BANDIT!: Ellenséges gépet észleltek a légtérben. Az üzenethez még egy irányszög is tartozik.
RADAR CONTACT!: Radar kapcsolat! A figyelmeztetést irányszög és távolság kíséri.
SINGER HIGH!: Légvédelmi rakéta indítás!
REQUEST YOU CHECK JOKER: Kísérő figyelmeztet, hogy fogytán a kerozin, így mi is vessünk egy pillantást az üzemanyagszínt jelzőre.
REQUEST PERMISSION TO ATTACK: A kísérő engedélyt kér tetszőleges cél támadására.
CLOSING ON GROUND TARGET: A kísérő megközelíti a felszíni célpontot.
ATTACKING GROUND TARGET: Kísérő megkezdi támadását a célpont ellen.
JETTISONING AIR- GROUND STORES!: Kísérő vész-leoldja L-F fegyvereit!
ENEMY LOCK ON!: Kísérőnket ellenséges tüzvezető-radar fogta be!
I'M HIT! I'M HIT!: Kísérőt találat érte.
GOOD KILL! GOOD KILL!: Szép légigyőzelem!
YO, YOUR FRIES ARE DONE!: A kísérő manőverei optimális támadási lehetőséget biztosítanak, csak ki kell használni!

Sorell'






E B S: EGY ÚJABB MÉRFÖLDKŐ A SZIM- EVOLÚCIÓBAN ???

Az Elektronikus Harctér Rendszer (Electronic Battlefield System) kifejlesztése a LAN hálózatok és a hi-tech személyi számítógépek elterjedése és gyors fejlődése következtében került a Spectrum Holobyte projectjei közé. Az EBS lényege abban rejlik, hogy lehetővé teszi a sorozat bármely, más- más témájú szimulációjának, mint például a FALCON 3.0, az AVENGER A-10, illetve a TANK megjelenés előtt álló, felújított változatának egyszerre történő futtatását, egy azonos számítógépes hálózaton. Ha a hivatalban vagy talán már otthon is van mondjuk Novell hálózat és össze tudunk szedni pár érdeklődő szimulátoros partnert, nincs akadálya, hogy egy azonos hadszíntér, ugyanazon csataterén tankokat, helikoptereket és vadászbombázókat irányítva, egymással vagy egymás ellen harcoljunk. A rendszer maximálisan 30 játékos egyidejű jelenlétét képes koordinálni, ami impozáns kötelékeket és csatákat eredményezhet. A modemmel történő összekapcsolás következtében a külföldön élő játékosokkal is felvehető a kapcsolat. Ha én egy F-16C-vel repkedek Budapesten és egy ismerős pedig Pittsburg városában tizedeli a gaz ellenséget A-10-ese kormánya mögött, akkor bármikor kapcsolatba léphetünk és repülhetünk egy olyan küldetést, ahol én biztosítom a légi fedezetet míg ő a gyalogságot támogatja. Bár az elképzelés csábító, a keletkezendő telefonszámla korlátozó tényezőnek bizonyulhat. A FALCON-nal járó három hadszínteret Spectrum Holobyte-ék bővíteni kívánják Közép- és Kelet-Európa, Korea és a Fülöp-szigetek topográfiáját tartalmazó data lemezekkel, így a játékosoknak a Föld szinte minden táján megközelítőleg 270 ezer négyzetmérföldnyi terület áll rendelkezésükre. Ezek az elektronikus hadszínterek valódi környezet real-time utánzatai, melyek az amerikai Védelmi Térképészeti Ügynökség, a DMA adatai alapján ún. 'kidomborított térképezéssel' készültek, így az összes völgy, fennsík, hegylánc, fontosabb település és jellegzetes tereptárgy megtalálható. A többi fellelhető felszíni tárgy ismertetésétől megkímélem az olvasót, de azt még el kell mondanom, hogy az EBS precizitásából adódóan az eredeti és a szimulált helyszín közötti eltérés maximálisan 250 méter lehet!!! A feltételezett 'háborúk' hadművelet orientáltak, mindenegyes misszióaz őt megelőzőből következk. Például, ha nem romboljuk szét a folyami összekötő hidat, ez egy páncélos alakulat előtörését eredményezi; ha a tankokat nem tudjuk időben megállítani, a következmény fatális; utánpótlási vonalaink megszakadnak a következő bevetés alatt. A JP-5 és a fegyver készletek megcsappanása sajnos végül kapitulációhoz vezet. A 'Campaign' szemlélet az ok- okozati összefüggéseket és ezáltal a távlati gondolkozást helyezi előtérbe; ne csak az előttünk álló misszióra összpontosítsunk! Az EBS sorozat harmadiknak megjelenő eleme, a régebbi M1A1 Abrams szimuláció, a TANK kifinomultabb és korszerűbb változata lesz, mely a tervek szerint nagy meglepetést okozva TANK 2.0 néven kerül forgalomba. A sorozat ezt követő, tervezett elemei egy APACHE, egy EAGLE és egy F-117A számítógépes adaptációi lesznek, melyek hallatán már nem növekszik az adrenalin szintem, nem úgy mint az M-2 BRADLEY project néven futó program esetén. Bár a cím másra enged következtetni, egy ún. gyalogsági szimulátorról (INFANTRY SIMULATOR) van szó; egy M-2-ekkel felszerelt gépesített egységet lehet majd irányítani, de nem csak a járművek vezetése a feladat! Végre az ágyútöltelék életébe is belekóstolhatunk, hiszen a járművek elhagyhatóak és ezután már egy- egy ember szemszögéből láthatjuk az eseményeket. Ez mind szépen hangzik, de hogy mikor kerül a kezünk közé ez az érdekesség...........



THRUSTMASTER AVAGY 'A' SZIMULÁTOR JOYSTICK! Amióta a repülés rajongóit egy monitor és billentyűzet mögé kényszerítették, minduntalan problémát okozott a keyboard /joystick kombináció által történő vezérlés. Az egyszerre megnyomandó billentyűk és a használható végtagjaink csatájából az esetek többségében az első fél került ki győztesen. Hányszor fordult elő, hogy hírtelen balra kellett kitérni, növelni a hajtóműteljesítményt, bekapcsolni az ECM berendezést és kioldani pár termik gömböt, de a gázkar billentyűt nem találtuk, viszont kiengedtük a futóművet, átkapcsoltunk egy használhatatlan külső nézetre és végül sikerült 'átesnünk', egyenesen bele a földbe! Ezen a problémán kísérel meg segíteni a THRUSTMASTER fantázia nevű szerkezet, mely külsőleg legjobban az F széria modernebb gépeiben található HOTAS (Hands On Throttle And Stick), 'fly by wire' vezérlési rendszerhez hasonlítható és ennek megfelelően két különálló irányító egységből áll. Azt nem nehéz kitalálni, hogy az egyik a botkormány, a másik a gázkar szerepét tölti be, azt viszont kevesebben tudhatják mire szolgálnak a többi kapcsolók. Funkciójuk olyan fontosabb rendszerek működtetésének megkönnyítése, mint a radar hatósugár és állásszög változtatás, célkiválasztás és megvilágítás, fegyverzetkioldás, féklap és trim aktiválás valamint a védelmi rendszerek működtetése. A jövő PC-s szimulátorai minden bizonnyal elterjedten fogják alkalmazni az új rendszert, mely nemcsak lényegesen élvezhetőbbé teheti a 'fotel-légiharcot', de talán egy lépéssel közelebb juttatja a felhasználót a profi rendszerekhez. Nekünk sajnos semmi okunk a nagy vigalomra, hiszen a 340 DM-s árfekvés csak a legeltökéltebb szim.-őrültek számára jelenthet jó befektetést.

Wizardry 7

Crusades of the Dark Savant



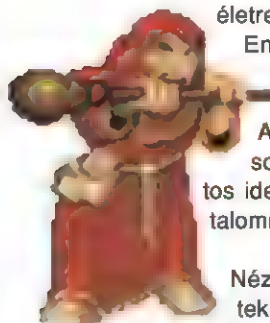
Megjelent végre a PC-s verzió, az Amigás változatot a Sir-Tech a jövő év elejére igéri. Mit is lehet róla mondani? Minden szempontból felülmúlja a nagy elődöt, a Bane-t! Grafikája PC-n 256 színű, több hangkártyát is támogat és a történet is hosszabb!

A minőséget a Wizardry sorozat 11 éves múltja és a 7. részzel kapcsolatban kb. 20 ember munkája garantálja, akik között



olyan emberek is szerepelnek, mint Jeffery Yette, aki a középkori páncélok tudományos kutatásában vett részt. Az előtörténetet részletesen a GURU 92/2 számában olvashatjátok, röviden a történet ennyi:

A Kozmikus Toll eltünésével, a Kozmosz Urai idölegesen elvesztették a képességüket, hogy az Univerzum sorsát és végzetét irányíthassák. Így eshetett meg, hogy az eddig titkolt bolygót, Lost Guardiát felfedezték. Ez a bolygó birtokolja az Astral Dominae titkát, ami ott nyugszik elrejtve. Phoozang professzor felfedezését rejti az Astral Dominae, amely az univerzum energiáira és magára az életre ad magyarázatot. Ennek birtokában bárki korlátlan, Isteni hatalomra tehet szert. A felfedezés után nem sokkal már több titokzatos idegen is pályázik a hatalomra...



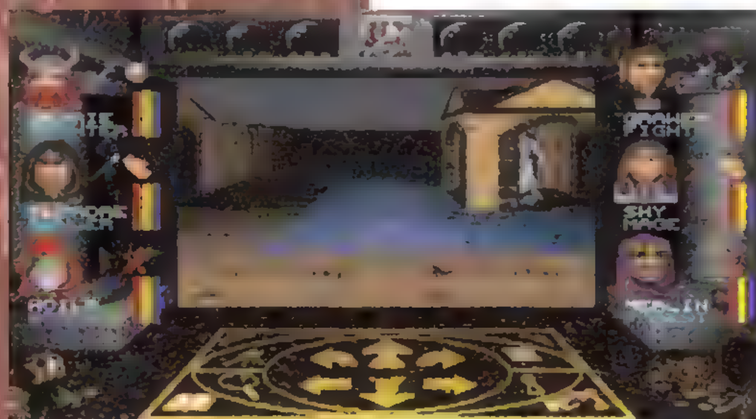
Nézzünk egy általános áttekintést, ami remélhetőleg a kezdőknek sem hangzik majd túl kínaiul, de a haladó játékosok is nyerhetnek belőle hasznos információkat.

A szerepjátékok lényege egy nagyon ütőképes csapat összeállítása, amely akkor a legjobb, ha minél több fajta foglalkozású karakter található benne. A Wizardry sorozatban 14 karakterfajta létezik:

Harcos (sok HP-s és gyakorlott fegyverforgató harcos, sok gondot okozhat az ellenfélnek. Fő skill: fegyvertől függ).

Mágus (könyvéből varázsol, sok támadó varázslatot ismer, gyorsan tanul de gyengén áll HP és páncélzat ügyben. Fő skill: Thaumaturgy).

Pap (gyógyítani tud, de harcosnak sem utolsó. Fő skill: Theology).



Tolvaj (speciális képességeivel szinte nélkülözhetetlen. Fő skill: Skulduggery /csapdaeltávolítás/).



Ranger (jó harcos, íjász és alkimista varázslatot is tanul 3. szint után. Lassan lép szintet. Fő skill: Scout, Bow).

Alchemist (varázslófélék, de varázslataikat főleg mozgás jellemzi, így a silence /csend varázslat/ nem gátolja meg őket a varázslásban. Gyorsan tanulnak. Fő skill: Alchemy).

Bard (a bárd varázserővel felérő zenéket is tud játszani, számos egyéb hasznos tolvaj tulajdonságok mellett. 3. szint után mágus varázslatokat is tanul. Fő skill: Music).

Psyonic (egy olyan mágiahasználó, aki varázserejét magából meríti, a mentális energiáit használja fel. /Ma élő példa: Uri Geller./ Fő skill: Theosophy).

Valkyre (csak női karakter űzheti ezt a foglalkozást, a lándzsák mestere. Harmadik szint után papi varázslatokat kezd el tanulni. Fő skill:Pole & Staff).

Bishop (ez az intelligens és bölcs karakter a mágus és papi varázslatokat is tudja, de sokkal lassabban tanulja meg őket mint csak a mágusok vagy papok. Fő skill: Teology, Thaumaturgy).

Lord (harcos, diplomata és papi varázslatokat is megtanul, így nagyon hasznos csapattag. Fő skill: Diplomacy).

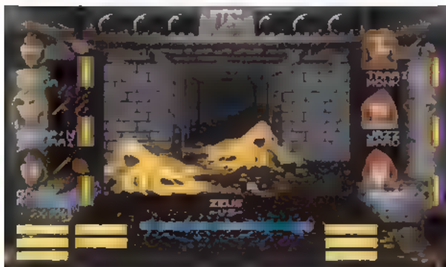
Samurai (mágus varázslatokkal felfegyverzett gyorskezű kardforgató. Kritikus

csapást is tud mérni az ellenfélre. Fő skill: Sword).

Monk (ököllel és lábbal rendkívül jól harcoló, psionikus képességekre is szert tevő remete, aki akár egy ökölcsapással is megölheti ellenfelét (critical hit). Fő skill: Hand & Feet, Theosophy).

Ninja (csendes bérgyilkos, tolvaj ügyességével, alkimista tudásával, kritikus ütésével kemény ellenfélnek bizonyul. Fő skill: Hand & Feet, Ninjutsu).

Minden karakter foglalkozásnak megvan az alaptulajdonság értéke, ami minimum kell az adott osztályhoz (pl. egy harmatgyenge emberke ne menjen el harcosnak). A kézikönyv pontosan megadja a minimumértékeket. Javasolt a karaktereket egy idő múlva átképezni. Egy 10-es szintű varázsló átképzés után, pl. harcos lesz, így 1-es szinten csak 1-es szintű varázslatokat tud alkalmazni, de a harcos páncélját magán viselheti!



Előlépéskor a 10-es szintig 1HP-t kap, utána a rendes módszer szerint. Igazán hatásos akkor lesz a party, amikor minden karakterünk tud majd varázsolni, legalább már háromszor átképeztük őket. Átképzéskor figyeljünk arra, hogy a karakterünknek legyen ruhája amit felvehet (nehéz páncélokat csak a harcosok viselhetnek stb). 11 karakterfajt indíthatunk, ember, elf, dwarf, gnome, hobbit az ismertebbek közül való, a faerie gyenge, de gyors és intelligens lény lévén jó mágus ill. tolvaj lehet. Mágia ellen is magas a természetes védekezőereje. A lizardman a mentális támadások ellen védettebb (alacsony intelligencia), harcosnak kiváló.



A Dracon-ok hasonlóak a lizardman-okhoz, de ők még savat is tudnak okádni. Egy ilyen karakter rendkívül hasznos a kezdőcsapatba! A Rawulfok intelligens farkasemberek, szuper papokká válhatnak. A Felpurr-ok macskaemberek, gyorsak és okosak. A Mook egy gyapjas állatfajta, hideg és a mágia ellen bizonyos védettséget élvez. A lények okosak és erősek, idegen galaxisból származtatják magukat.

A varázslatokról annyit érdemes megjegyezni, hogy 96 fajta van, 6 osztályba osztva. Nagyjából a varázslatok megegyeznek a Bane 6. rész varázslataival (GURU 91/7 lemezújság).

Ha kiválasztottuk a megfelelő karakterünket, 3 skill osztályban oszthatjuk szét pontjainkat. Ez olyan, mint a specializáció, de maximum 100 pontig növelhetjük a tudásunkat. A fegyverosztályból a következőket választhatjuk (sorrend szerint): tőr és pálcák, kardok, balták, buzogányok és korbácsok, botok és dárdák, dobálás, parittyázás, nyilazás, pajzsolás, kezek és lábak használata.



Fizikai osztály: felderítés, zene, varázs szavak kiejtése, lopás, csapdaeltávolítás, rejtőzködés, úszás, sziklamászás.

Akadémiai osztály: tárgyazonosítás és erőmegidézése, mitológia vagyis szörnytan, papírtekercs (scroll) használata, alkimista varázslatok, teológia, azaz papi varázslatok, Theosophy vagyis pszionista képességek, Thaumaturgy - mágus varázslatok, kritikus ütés, térképezés, diplomácia.

Perszonális osztály az a speciális negyedik fajta, amit a karakterek maguktól tanulnak meg Lost Guardiában kalandozva: Lövőfegyverek, gyorsugrás (sebességet=AC-t növelheti), kígyósebesség, sasszem (pontos támadás miatt), erőütés, agykontroll (védelem).

Röviden ennyit érdemes tudni elindulás



előtt a játékról, remélhetőleg még visszatérünk egy teljes leírás erejéig, amennyiben igény lesz rá.

Masell



Pinball Fantasies





Ismét itt az őrület!. A nagysikerű első rész után megszületett a folytatás, mely sokmindenben felülmúlja elődjét. A flipper őrültek újra 4 pályán kergethetik őrületbe hozzátartozóikat. A pályák most Course diskeken foglalnak helyet, így a folytatásra valószínűleg nem kell sokat várni. Addig is a mostani számunkban két pályáról közlünk némi infot, a következőben pedig a maradék két pályát boncolgatjuk. Hát akkor, irány a flipper!

Stones n' Bones

Miután kilőjük a golyót, az a K,E,Y betűvel ellátott helyekre eshet be A PD I-nél megszokottan itt is a villogó betűhöz való beesés 1 millió pontot és minden további új golyóval való kezdés további 2-3-4, vagy akár több milliót is jelenthet Ilyenkor a karok mozgatásával nem lehet a villogást változó helyre tenni.

A jobb oldali csigafolyosóba belőtt golyó minden alkalommal 1 screamet ad. Ha 10-szer belőjük, akkor egy extra ball-t kapunk, amit a TOWER lövéssel lehet érvényesíteni (a TOWER a pálya felső középső részén van). Ha 20 screamet lövünk, 5 millió pontot kapunk, amit ugyancsak a TOWER-ban lehet érvényesíteni További screamek újabb extrákat jelentenek. Miután elveszítjük a golyót a bonushoz az eddigi screamjeink számának megfelelő százezer pontot kapunk.

Ha balról jobbra körbe lőjük a golyót, legalább kétszer 1 millió pontot kapunk. Minden további körbelövés ujabb 1 millió.

Ha a bal oldali áttetsző csőbe lőjük, és a golyó a cső végén a jobb oldalon jön le, egy pillanatra kigyullad a 2x scream, Plus, MB felirat A 2x scream-hez való lövés plusz 2 screamet, a plus-ba való 1 milliót, az MB-be 2-3-4. stb bonus szorzót jelent.

Ha a golyót fellőjük a K,E,Y felirathoz és mind a három betű világít, kinyílik a TOWER. Első alkalommal 1 millió pontot kapunk. Ha újra lelőjük ugyanazzal a golyóval, úgy már 5 milliót kapunk. További alkalmakkor még több extrát kaphatunk, de csak akkor ha a golyó nem megy le.

A bal oldalon lévő áttetsző csőben a R,I,P felirat kigyűjtása után a KICKBACK felirat kigyullad. Ha a golyó ezután a bal oldalon lemegy, a gép visszalövi.

Ha a STONE BONE felirat összes betűje kigyullad és a labdát a bal oldali áttetsző csőbe lőjük, és az a csőben a bal oldalra jut, 5 millió pontot kapunk. Újabb STONE BONE felirat végiglövése esetén, ha a golyó a bal oldalon a csöbe lemegy, a TOWER HUNT felirat megjelenik. Ekkor a golyót lőjük fel a TOWER-be, és egy szuper animáció kíséretében 5-10-20 milliót kaphatuk. Minderre 30 másodpercünk van. A STONE BONE felirat minden kigyulladásánál a kép közepén balról jobbra haladva szellemek képei gyulladnak ki. Mindegyik más extrát jelent.

Ha Hi-score-t érünk el, automatikusan új labdát kapunk. A játék végén az utolsó számjegy végződésére egy új golyót kaphatunk.

Valószínű, hogy nem sikerült mindent leírni, és még sok meglepetésban lehet részünk.

Billion Dollar Gameshow

Az asztal három olyan pályát tartalmaz, amibe ha belövöd a golyót, az különböző sínrendszereken fut vissza Ezek mind különböző funkciókkal rendelkeznek és a továbbiakban a bejárataiknál található felirattal hivatkozok rájuk (Loop Mil, Skill, 50M)

Loop Mil: Ez a legfontosabb cső Két különböző sínpályán jöhet le a golyó a Spin Wheel és a Collect Prize feliratok állapotától függően. Ha egyik felirat sem villogott, akkor a kanyargós úton jön le a golyó (ha ismételten ide lőjük be, akkor 1 milliót kapunk). Ha Spin Wheel felirat villog, akkor az egyenes pályán gurul le a golyó, ilyenkor a szerencsekerék állásától függően akár 5 millió pontot is kaphatsz. A Spin Wheel felirat a Loop Mil és a Skill felirat közti $-al jelzett érintkező kapcsolásakor gyullad ki. Ha a Collect Prize felirat világít, akkor a golyó szintén az egyenes pályán gurul vissza és a You Win felirat jelzi, hogy a TV, Trip, Car, Boat, House vagy Plane nyeremények közül melyiket nyered meg (csak azt amelyik villog). Szintén pontszerzési lehetőséget jelent az, ha a Lock nevű lyukba küldjük bele a golyót, mely minimum félmillió pontot jelent (ha a Cash x5 felirat világít, akkor értelemszerűen az ötszöröse). Ha az Extra Ball, illetve a Jackpot lámpák világítanak, akkor úgy tudjuk megszerezni ezeket, hogy a megfelelő irányba lőjük körbe a nagy hátsó körön a golyót (Extra Ball - az óra mutató járásával megegyező irányba). Ha az Extra Ball-t megszereztük, akkor ezt a Money lámpa adja tudtunkra. Az irányt egyébként az is befolyásolja, hogy a Lite Prize lámpa világít-e, mert ilyenkor a gép egy nyíllal jelzi, hogy melyik irányba kell belőnünk (elsőre!!). Mellesleg a gép jelzi, ha játék közben megdöntöd a rekordot és ezt egy Extra Ball-lal honorálja is.



Skill. A felső flipperkarral tudsz ide betalálni. A gép egy játék folyamán végig számolja a találatok számát, ugyanis a 12. belövésnél felgyullad az Extra Ball lámpa, ami semmi ahhoz képest, ami a 6., 18., 24., stb. találatnál történik, ekkor jön ugyanis a Money Mania! Hogy mi a Money Mania? Ez egy 25 másodperces őrület, ami alatt minden érzékelő lelövése félmillió pontot ér. Ezalatt az idő alatt a Rulett alatt található Money-Mania lámpa világít.

50M: Talán ebbe a kis körbe a legnehezebb beletalálni, pedig még az sem mindegy hogyan csináljuk. Mert ugyebár, ha a hátsó nagy körön az óramutató járásával megegyező irányba lőjük körbe a golyót, és a leszálló golyó a felső karral ütjük be, akkor bonus szorzót nyerünk, de ha a felső kar mögött lőjük be a kis körbe, akkor egyre több milliót kapunk.





Quest For Glory III



A Sierra játékok mindig is a kedvenceim közé tartoztak, de most még inkább megkedveltem őket, ugyanis megjelent a Quest For Glory III.

Ez a sorozat némileg eltér az eddig megjelent játékaiktól, ugyanis némi szerepjáték elem is került bele: a játék elején három karaktertipus közül kell választanunk. Mindegyiknek megvan a maga sajátossága, és ezek alapján módosul a végigjátszás menete is. Én csak a tolvaj szerepét fogom leírni, a többit mindenki oldja meg maga. Tekintve, hogy a tulajdonságok nagyjából megegyeznek az AD&D-beliekkel, ezekre most inkább nem térek ki külön. Az irányítás is ugyanaz, mint a régi Sierra gaméknál, kivéve egy plusz menüt, melyben a következő dolgokat találhatjuk: futás, lopakodás, alvás, karakterlap, és a jelenlegi időpont lehívása.

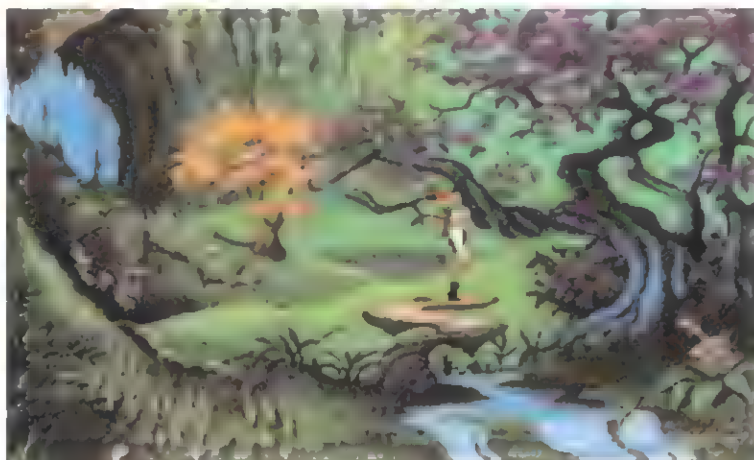


És most lássuk a kerettörténetet. Egy szép napon a Kalandorok Szövetségében járva egy különös felhívást pillantottál meg: "Hős kerestetik. Tapasztalat nem szükséges. Látogasson el a csodálatos Spielburgba, és győzzön le szörnyeket. Díj: a »Spielburg Hőse« cím." Ez igazán jól hangzott, különösen a "tapasztalat nem szükséges" rész. Egyébként útonállók legyőzésével, a Baron gyermekeinek -Elsa és Barnard- varázslat alóli feloldásával, és az emberevő Baba Yaga a Spielburg völgyből való kiűzésével igazán kiérdemelted a hősi címet. Aztán elutaztál Shameennel, Shemaval, és Abdulla Dooval Shapeir földjére egy varázsszőnyegen. Elemi erőket győztél le, megszabadítottad az Emírt a varázslat alól, és a gonosz Al-Rashid varázslót is elűzted, amivel elnyerted Harun Al-Rashid szultán nagyrabecsülését, aki a fiává fogadott. Aztán végül mégis úgy döntöttél, hogy barátaiddal tartassz, tehát egy teleporton át becaplattál Tarna városába.

Itt kapcsolódunk be a játékba. Hősi szerepünket kezdjük egy kis trécseléssel. Miután rengeteg hihetetlenül fontos információval lettünk gazdagabbak, menjünk ki a főutcára. Ekkor még vendéglátónk utánunk szól, hogy jó lenne, ha benéznénk a fogadóba, ahol szobát foglaltattak nekünk. Mivel most még van két napunk az itt tartózkodásunk legalizálásáig, térjünk be oda. Egy egész kellemes kinézetű kocsmárosnő fogad minket. Miután elvisítozta, hogy mennyire örül megérkezésünknek, elrohan. Mi viszont inkább üljünk le az egyik párnára, és várjuk meg míg kijönnek kiszolgálni. Kajálás helyett inkább csak a helyi hírekről kérdezősködjünk. Aki akar, flörtölhet is a kiszolgálóval, melynek eredménye rengeteg kedves szó, és egy barátságos "Pá!" lesz búcsúzkodáskor. Tekintve, hogy a lánytól megtudtuk, hogy a szobánk az emeleten van, menjünk is fel oda. Itt három dolgot láthatunk: egy ágyat, egy ládát, melyet csak mi tudunk kinyitni és egy asztalt. Erre a két utóbbi dologra semmi szükség nem lesz, főként díszletnek szolgálnak. Mivel egyenlőre itt sincs túl sok dolgunk, menjünk le megint a vendéglőbe. A faliújságon megtalálhatjuk a város törvényeit, és lényegesebb helyszíneit. Ezek elolvasása után már mehetünk is a bazárnegyedbe. Itt különféle teljesen felesleges tárgyak hihetetlenül nagy választékát találjuk. Helyi pénzünk nincsen, tehát menjünk egy pályát északra a pénzváltóhoz. Itt egy érdekes incidensnek leszünk szemtanúi. A pénzváltót épp ki akarják rabolni. Erre a bankár üvöltözni kezd, a tolvaj meg elrohan. Fussunk utána. Szerencsétlen rablót pont a rendőrök kezébe zavartuk, akik hálából felszólítanak minket, hogy kövessük őket a bíróságra. Itt egy gyors ítélethozatal után a rablót elengedik. (Büntetése becsületvesztés lesz.) Aztán velünk beszélgetnek el, de mi szerencsére nem vádlottként kerülünk a bíró elé. Egy hosszú és unalmas trécselés után megint az utcán találjuk magunkat, ahonnét ismét a bazárnegyedbe fogunk menni. Váltsuk fel a pénzünket, aztán nézzünk körül egy kicsit. Látogassuk meg a kötélárust és vásároljunk egy kötelet. Aztán mutassuk meg neki a tolvajjelet. Erre rögtön más szemmel fog ránk nézni, és elmondja, hogy ő ugyan nem tagja a céhünknek, de régebben kétes hírű helyeken volt kötéltáncos. Aztán bemutat egy pár gyakorlatot, és felajánlja, hogy minket is megtanít. Ezt nyugodtan fogadjuk el, majd menjünk tovább. Egy pályával lejjebb egy fafaragó található, aki Katta névre hallgat. Aki már körülnézett egy kicsit az inventory-ban, az észrevehette, hogy van egy üzenet egy hasonló nevű illetőnek. Adjuk is oda neki, majd meséljünk Shapeirről. Katta nagyon hálás lesz az információkért, olyannyira, hogy mikor vásárolni akarunk valamit, a kezünkbe nyom egy párducszobrot. Ha valaki Paladinnal játszik, az adhat némi pénzt a dobosnak, hogy a honor nevű tulajdonságunk növekedjen. (Ezt akárhányszor el lehet játszani.) A következő utunk a patikába vezet. Az itt található ember valószínűleg állandó nézője volt a Nulladik típusú találkozásoknak, mivel mindenféle meditációs gyakorlatokat végez. Némi trécselés után meséljünk neki Julanarról. Erre 'hót bódog' lesz, és úgy dönt, hogy a következő karavánnal elutazik, és megkeresi a lányt. Ha megkaptuk a megbizatást a különféle komponensek összeszedésére, menjünk ismét vissza a bazárba. Itt a roncsárustól vegyünk egy tűzkövet, majd a mézárust kérdezzük meg a mézmadárról. Ha minden igaz, most körülbelül a második nap elején tartunk. Menjünk el a legfelső szintre, a templomba, és vállaljuk



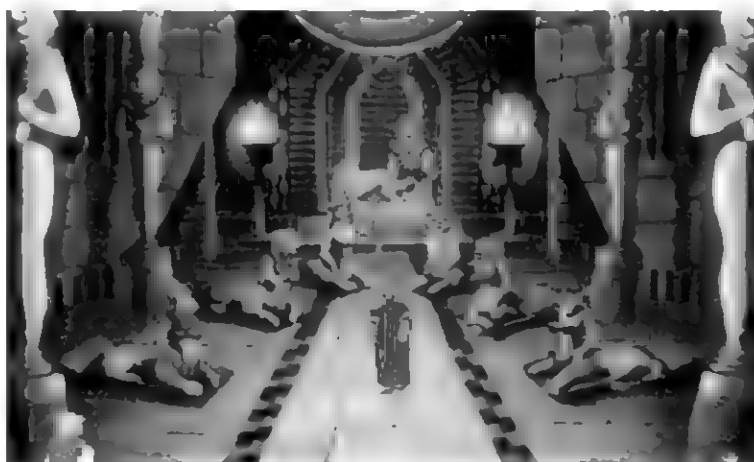
el az Őr gyémántjának megszerzését.
Na, a játék unalmasabb részén túl vagyunk, mehetünk ki a szavannába akciózni. Nagyjából a pálya közepén egy rakás szikla található. Menjünk oda. Mikor megérkezünk a sziklákhoz, egy csapat meerbatot látunk, valamint egy csomó növényt. Bejutás után rögtön menjünk ki, majd vissza, és szedjünk fel egy pár követ a földről. Nemsokára az egyik állatkát elkapja a virág. Vágjunk egy követ a középső, nagy levélhalomhoz. Ez valószínűleg nem tetszett neki, tekintve, hogy rögtön behúzódik a föld alá, a lényt pedig elengedi. Most megint menjünk ki a pályáról. Legközelebbi ittjártunkkor érdekes kép tárul elénk. A hálás kis denevér egy gyümölcsöt, és egy ékkövet rakott a sziklára, majd közeledtünkre eltűnt. Szedjük fel a cuccokat. Tekintve, hogy itt már más dolgunk nincs, menjünk vissza a városba, ahol rögtön oda is adhatjuk a gyümölcsöt a (pszicho)patikusnak. Kb. ez az az időpont, mikor a nap kezd lenyugodni, és nekünk aludni kell menni. Innét kezdve rövid ideig a gép veszi át a kezelést. A megbeszélés után egyik régi barátunkkal elindulunk egy falucska felkeresésére, ahol már türelmetlenül várnak ránk. Itt első utunk a főnökhöz vezet. Beszéljünk neki a békéről, majd kérdezzük meg az ellopott Halál Dárdájáról. Ezután a főnök úgy dönt, hogy jó lenne, ha végre békénhagynánk, és kidob a házából. Mint kiderül, ez nem is olyan sajnálatos dolog, ugyanis egy bennszülött nő sátrába érkezünk. Kérdezzük meg őt is a "bökőről". Sok-sok szöveg után végre ő is kidob minket, és mehetünk aludni. Másnap kezdjük a napot a hátsó edzőizéknél. A tulajdonságainkat érdemes addig fejleszteni, míg a maximális 300-ból legalább 250 össze nem gyűlik. (Az intelligencia csak a varázslónak szükséges, de neki sem túl fontos.) Ha kiszórakoztuk magunkat, menjünk vissza a főnök sátrába, és kérdezzük meg a dobról. Miután begyűjtöttük a kellő pontszámot, rohanjunk ki a sátorból, onnét pedig egyenesen a szavannába. Itt a délen látható tóhoz kell menni, ahol töltsük fel a kulacsunkat varázsvízzel, oszt irány Horány. Csörtessünk be a dzsungelbe. Itt csak egy érdekes hely van: az északon látható nagy fa. Másszunk fel a tetejére. Egy barlangba jutunk, ahol egy csillogó izé röpköd össze-vissza. Álljunk meg, és várjuk meg, míg belénk repül. Ekkor beszéljünk önmagunkhoz egy gyémántról. Erre a kis izé egy rakás ékkövet szór elénk, amiből vegyünk fel egyet(!). A szemfüles játékos már biztos észrevette, hogy egy kicsivel feljebb egy másik barlang is található. Talán azt sem olyan nehéz kitalálni, hogy ez a placc a Természet Szive, ugyanis az összes tulajdonságunk az eddig elért maximumra ugrik. Az Őr elbeszélése alapján locsoljunk varázsvizet a spirál alakú farönkre, majd az ezért kapott ajándékkal lépjünk le. Menjünk egyenesen a városba, és passzoljuk le az összetevőket. A változatosság kedvéért menjünk el a bazárba, és a bőrárusnál vegyünk egy (vagy több kulacsot). Ha ezt megtöltjük a tónál, bármikor maximálisra állíthatjuk az erőnlétünket. Mielőtt azonban ezt megtehetnénk, érdekes dolog történik: megjelenik az a tolvaj, akit elfogattunk az őrökkel, és a segítségünket kéri. Mutassuk meg a jelünkket, majd beszéljünk meg egy esti randit. Addig is csináljunk valamit. Menjünk el mondjuk a mézárushoz, és vegyünk két bödön ragadós löttyöt. Erre majd akkor lesz szükség, mikor a szavannában járva egy madár repül el felettünk. Ez a Mézmadár. Kövessük a méhkashoz, majd öntsük a földre az egyik üveg mézet. Ezután távozzunk, majd rögtön jöjjünk is vissza. Derék kis madarunk már a földön nyalakodik, és ez úgy lefoglalja, hogy nem is veszi észre, hogy egyre közelebb somfordálunk hozzá. Azaz nem túl korán. A nagy kapkodásban, hogy elmeneküljön egy tollát a mézben felejti, melyet fel is vehetünk. Ha ezt odaadjuk a patikusnak, három egészségkapszulát kapunk cserébe. Nos, ott tartottunk, hogy várjuk ki, míg lemegy a nap, és menjünk ki a már üres sátrak közé. Tolvaj barátunk nagyon örül, hogy eljöttünk, és perceken át visítozik, hogy segítenünk kell neki. Beszélgessünk vele, hogy végülis milyen segítségre számít. Mint kiderül, az utóbbi időben elég rosszul megy a sora, és igencsak megéhezett. Na, ezen könnyen segíthetünk. Adjunk neki pár egységnyi kaját, majd hagyjuk itt őkelmét. Ezzel városbeli mászkálásunk véget is ért, ismét látogassunk el a faluba. A kapunál egy érdekes hírrel fogadnak: a harcosok elfogtak valakit a leopárdemberek közül. (Ha mégsem mondják ezt, akkor túl korán érkeztünk. Császkáljunk még egy kicsit a környéken.) Menjünk, és kérdezzük ki a fogjot. Sajnos egyetlen szavát sem értjük, ami elég érthetetlen, tekintve, hogy minden párduc-nyelvtudásunkat bevetettük. Okos kis baratnőnk megjegyzi, hogy talán meg kéne szüntetni a varázslatot, hogy láthassuk a fogoly emberi alakját. Hát akkor tegyük ezt. Vegyünk egy üveg Dispell Potiont a gyógyszerésznél, majd jöjjünk vissza és itassuk meg a cicuskát. Némi villódzás után egy egész kellemesen kinéző nénivé változik a párduc. Sajnos látszólag nem túl jó a beszédkészsége, mivel minden kérdésünkre egy barátságos vicsorítás lesz a válasz. Ha megkérdezzük a barátainkat, hogy most ugyan mit kéne tennünk, egyhangúlag azt válaszolják, hogy vegyük feleségül. (A nőt, ne a barátunkat.) Nos, velünk aztán lehet beszélni, menjünk a főnökhöz, és kérdezzük meg, mi a vélemenye a dologról. Természetesen nincs ellenvetése, csak egy feltételt szab: fizetnünk kell 5 zebrabőrt, 1 díszdárdát, és egy köpenyt. Miután kifizettük, vihetjük is a macát. Azaz csak vihetnénk. Ugyanis elég valószínűnek tűnik, hogy ha kinyitnánk a ketrece ajtaját, rögtön meg akarna ölni minket. Ezért el kell nyernünk a rokonszenvét. Ehhez három ajándékot kell neki adni: valami kedveset (szobor),





valami szépet (gyöngyfüzér) és a bizalom egy jelét (tőr). Ezután engedjük ki. A nászéjszakából viszont semmi se lesz, mivel a nőcskénk fogja magát, egy laza mozdulattal átugrik a három méteres kerítésen, és eltűnik. Puff, ezt elszúrtuk. Azért ne bánkódjunk túlságosan, inkább lopjuk el a főnöktől a varázsdobot. Sötétedés után a sátra mögé lopakodunk, és egy lyukat vágunk a meggyengült részbe. Váltsunk lopakodásra, és másszunk be. Szegény kicsi dobocska ott árválkodik a sarokban. Ne hagyuk, hogy szenvedjen, vigyük magunkkal. Másnap a főnök csodálkozva közli velünk, hogy eltűnt a varázshangszer, és hogy biztos a leopárdok lopták el. Őőőőő... Hát akkor itt már nincs is több dolgunk, menjünk vissza a városba. Tekintve, hogy ételkészletünk már eléggé megcsappanhatott, menjünk először a húsárushoz. Vegyünk tőle legalább öt egységnyi kaját, valamint a gyümölcsárustól is tizet. És most, irány a dzsungel.

Az őserdőben rövid mászkálás után az az érzésünk támad, hogy valaki figyel minket. Álljunk hát meg, és kiáltsunk egyet. Erre egy bokor mögül elővágtat a szívszerelmünk, és néhány hűvös megjegyzéssel köszönt minket. Természetesen rögtön megváltozik a hangneme, mikor eláruljuk neki, hogy megszereztük a dobot, és a táborukhoz kísér minket. Még végig kell néznünk a leopárdok átalakulási szertartását, aztán jöhet az action. Miután elvonultunk egy pár órás hancúrozásra, a kerítésen térünk magunkhoz. Újdonsült mátkánk felvilágosít minket, hogy a Halál Dárdája az apja házában található, és nem ártana megszereznünk. Fogjuk hát meg a mászóhorgot, és dobjuk át a korlátra. (Előbb persze nem árt a kötelet hozzáerősíteni.) Ha most simán átrohannánk a kötelen, rettenetesen boldoggá tennénk egy hátrányos helyzetű feketepárducot, ugyanis legalább két napra elegendő táplálékká válnánk. Mivel ez nem a legjobb módja a végigjutásnak, inkább dobjunk le neki egy hússzeletet, és csak ezután rohanjunk be a házikóba. Kapjuk fel a dárdát, és eresszük ki a csapdába esett majmot. Na, most aztán futás vissza a városba! Megérkezéskor Sekhmet papjai hivatnak minket. Mivel már nálunk van az Őr gyémántja, most elkezdődhet a megmérettetésünk. Három kérdésre kell felelnünk. Ha jól felelünk, szépen megdícsérnek minket, és megjósolják a jövőnket. Azt nem tudom, mi van, ha rosszul, ugyanis eddig minden válaszom tökéletes volt. Ezután megszáll minket a jótétlélek és következő dolgunk egy békekonferencia összehívása lesz. Ez igazán szerencsésen alakul, ugyanis a falufőnökök úgy döntenek, hogy többé nem fognak ellenségeskedni.

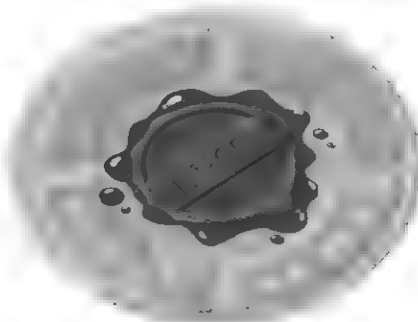


A hullák nem tudnak... Most, hogy ilyen szerencsésen alakultak a dolgok, rohanjunk ki a városból, egyenesen az őserdőbe. Szerencsénkre pont szembetaláljuk magunkat Manuval, a majombarátunkkal, aki meginvitál a falujába. Fogadjuk el a meghívást, és vágtassunk el vele a kedvenc fájára. Itt kérdezősködjünk a "gonoszok" felől, mire egy sztorit hallunk az Eltűnt Városról. Kérjük meg, hogy kísérjen el oda. Nem igazán akaródzik neki odamenni, de egy kis győzködés után mégis belemegy a dologba. Utunk egy szakadékon át fog vezetni, melyen hősünk nem tud átjutni. Ismét a mászóhorog használatára lesz szükség.

Aztán egy szép napon megérkezünk az Eltűnt Városba. Manu ide már nem akar követni minket, de azt az infot adja, hogy a világító drágakővel egy titkos ajtót nyithatunk ki. Ez az az ajtó lesz, mely egy egyiptomi istent ábrázol. Ha bejutottunk, két démon igen elmés beszélgetését hallgathatjuk végig. Ne zavarjuk őket, nyissuk ki a mögöttük lévő ajtót. Persze erre a zajra felfigyelnek, és bunyóznunk kell velük. A behemót legyőzése után menjünk be a szobába, ahol Kreesha barátunk elrabolt testvérével találkozunk. Azaz csak majdnem, ugyanis az egyik démon beleköltözik a testébe. Ha akarjuk, csapjuk le, de akár egy Dispell Potiont is hozzávághatunk. Sajnos újdonsült barátnőnk mindkét esetben meghal, de ekkor megérkezik őt régi jó ismerősünk, akik felélesztik. Most hogy van segítőnk, már nem lesz nagy gond a fődémon legyőzése. Sajnos a tolvaj barátunk érthetetlen okokból nem akar meghalni, viszont megérkezik helyette Manu. Most, hogy újra teljes a csapatunk, indulhatunk tovább. Egy terembe jutunk, ahol hat tükör van. Nemsokára a tükörképünk is megjelenik, csak egy kicsit torzan. Pár pillanat múlva kiderül, hogy nem a tükör torzít, hanem tükörszörnyek jönnek ki belőle. Egy nagy bunyó után már csak kb. 1 HP-nk marad, de ekkor a tolvaj hátulról a szörnyre támad, minket meg elküld főszörnynézőbe. Ez aztán jó játék lesz. Szegény kicsi varázslócska nem figyel fel érkeztünkre, és míg egy gonosz izével társalog, mi felmászhatunk a bal oldali oszlopra, majd a mászóhoroggal az előtte lévőre. Erre viszont fel fognak figyelni, melyek eredménye egy égő oszlop lesz. (A miénk.) Nem marad más választásunk, át kell lendülnünk a jobb oldalra. Szegény kis butus ellenfelünk ezt is felgyújtja, vagyis ismét tovább kell lendülnünk. Következő célpontunk a varázsló...

Társaink nagy ovációval fogadják a gonosz legyőzését és már épp haza akarunk térni, amikor...

Created by B.P. Rainbird



THE SAVAGE EMPIRE

Lord British nevét sokan ismerhetik az Ultima sorozat óriási sikere miatt, Amerikában a legjobb szerepjátékok között szerepelnek a Brittaniában játszodó Ultima so-



rozatok. Az Ultima hetedik folytatását élvezhetik már a megszállott játékosok. Sőt megjelent egy lüldetés lemez is, a hetedik rész folytatásaként, nem beszélve az Ultima Underword-ről, amely megújította a szerepjátékok látásmódját.

Annak idején viszont nem figyeltünk fel a Savage Empire c. programra, pedig érdemes lett volna. Ez a kaland az Ultima sorozat tagja, egy alternatív idősíkban.



Professzor Rafkin az Orb of Moon-nal végzett kísérletei folyamán egy időkaput nyit meg, amely Avatar-t, Rafkint és Jimmy Malone-t egy más idősíkba juttatja.

Főhősünk, illetve hőseink egy világtól elzárt völgyben nagy titok nyomára jutnak. Léteznek még dinoszauruszok! A völgyet lakó törzsek szenvednek is rendesen ettől a ténytől. Mivel a törzsek egymásra is acsarkodnak, nincs megoldás a problémákra. Alapállapotban egyedül vágunk neki a nagy kalandnak. Bár rövidesen találkozunk segítőtársakkal, nem könnyű feladatra vállalkoztunk.

A törzsek egyesítése csak törzsfőnökeik megnyerésével lehetséges. A főnökök pedig problémákkal küszködnek, így nagyon szívesen átháríták reánk ezek megoldását. Ha sikerül teljesíteni kívánságaikat, akkor szívesen szövetkeznek velünk. Erre szükségünk is lesz, mivel a fő cél egyesíteni az ellenséges törzseket a Myrmidexek ellen, amelyek fantasztikusan elszaporodott ragadozó lények. Eodon völgyében csak úgy hemzsegnek az ősgyíkok. Feladataink a különböző törzsek szerint:

Kurak - Aielát - az Uralik által elrabolt főnök leányát - keresik.
Nahuatla - az aztec kultúrához hasonló törzs - fő problémájuk, hogy nincs kellő fegyverzetük. 10 obszidián kardot kell átnyújtanunk főnöküknek.
Barrab - gyógyszert szerezni a törzsfőnök fiának.
Sakkhra - A mennydörgő gyíkot elpusztítani.
Jukari - a szenthelyüket elérhetővé tenni.
Disquiqui - Jimmy Malone ennél a törzsnél leledzik.
Ezek csak tippek azok közül, amiket feltételenül el kell végeznünk a mennydörgő gyíkok völgyében.

Ajánlatom, hogy minél előbb szerezzünk hatásos fegyvereket, ételt és egy varázslatokhoz értő személyt, így bátran kalandozhatunk ebben az idegen világban. Hasznos segítőnk lehet Rafkin professzor is, aki például ért a gránátok és tűzfegyverek készítéséhez. Laboratóriumát feltétlenül látogassuk meg.

A feladatainkat nehezíti a környezet - az őserdő -, amely minden rezdülésében idegen számunkra. Ezen a helyzeten javíthatunk azzal, ha bennszülött segítőtársakra lelünk. A missziók izgalmasak, fordulatosak. A grafika egyszerűen fantasztikus.

Teljesen új varázslat rendszer alakult ki. Totemek segítségével - szellemeket idézhetünk, ha tudjuk mit ajánljunk fel áldozatul. (lásd a táblázatban)

Nagyon fontos a beszélgetés. Szinte mindenki képes kommunikálni csapatunk tagjaival. Ha bekapcsoljuk a "help" funkciót, kiemelten jelenik meg amire kérdezhetünk.

A legfontosabb szavak: tribe (törzs), unity (egyesítés), job (szakma), name (név), heal (gyógyítás), join (felvenni), leave (elküldeni), bye (ciao) stb. Ezek segítségével újabb információkat nyerhetünk, amikre további kérdéseket tehetünk fel.

Néhány fontos billentyű:
Controll + S - Save game
Controll + R - Restore game
Controll + H - Help ki/be
1-7 - szóló karakter
0 - party mód

Shy



Chocolatl	Pinde	Yopo	
Heluzz - emberi koponya -	Fény	Sasszem	Ellenség felderítés
Aphazz - Gorilla koponya -	Elbűvölés	Gyógyítás	Protection
Motazz - Jaguár koponya -	Állatidézés	Átok	Harcikedv

(1. táblázat)

Perfect General

Félhomály, feszült pillanatok, eligazítás. "Egységei tüzérségi támadást intéznek 8.00-kor az útkereszteződésnél, majd a könnyű harckocsik előretöréséhez a műszakiak felszámolják az aknamezőt, ezzel megteremtve a totális támadás lehetőségét. A közepes és nehéz harckocsik által támogatott gépkocsizó egységek előrenyomulási iránya Cherbourg városa. A feladat az ellenséges egységek teljes felszámolása az adott körzetben." "Perfect - General" - hangzik a válasz fiatal századosunk szájából, aki ezekután leül és megkezdi az első bevetését.



A UBI SOFT jóvoltából gyorsfutár hozta (ez nem vicc) a hónap legjobb stratégiai játékát. Mint a kézikönyvből megtudhattuk ez a játék már 12 éve hódít társasjáték formában. Mint a készítők állítják, nem egyszerű átirat, hanem valódi tökéletes stratégiai esszencia. Erről gyakorlatilag nagyon hamar meggyőződhet a játékos, ugyanis már a kezdő misszió is sok logikát és stratégiai érzéket igényel.

A térkép a megszokott "hexa" beosztású, így lépéseink könnyen követhetők. A kellemes menü-vezérlés és körökre osztott harci tevékenység teszi a programot mindenki számára játszhatóvá.

Minden misszió elején magunk választhatjuk ki a csapataink összetételét. Ez a fázis rendkívül fontos, hiszen egységeink mennyisége és ütőképessége a későbbiekben jelentősen befolyásolja harci aktivitásunkat, hatékonyságunkat. Lehetőleg gyors támadás esetén ne lassú védekező egységeket állítsunk hadrendbe.

A 14 misszió egyébként tartalmaz mindenféle akciót. Akad lehetőségünk védekezésre és támadásra is, ugyanazon feladaton belül.

Néhány egységet ismertetnék is, hiszen ezek ismerete sokat segít stratégiánk kialakításában.

Armored Car - páncélozott szállító egység (PSZH), könnyű páncélzatú és fegyverzetű, gyors egység (9 mozgáspont/kör), amely képes gyalogság szállítására. Gyors offenzívákhoz ajánlott, megfelelő tüzérségi támogatás mellett.

Light Tank - A leggyorsabb harckocsiosztály (6 mozgáspont/kör), amely remekül használható az ellenséges áttörések megállítására, gyors előrenyomulások harckocsi támogatására.

Medium Tank - Közepes tank, amely mind védekezésre, mind támadásra igen alkalmas. Talán a leghasználhatóbb egység (5 mozgáspont).

Hevy Tank - A leglassabb (4 mozgáspont), de egyben a legerősebb páncélzatú egység. Stabil pontja a védekező egységeknek.

Mobile Artillery - A mozgó tüzérség (4 mozgáspont) alkalmazása csak néhány misszióban lehetséges, de itt jelentős szerepe lehet a tüzérségi előkészítésben.

Infantry - A gyalogság magában nem túl mozgékony egység (1 mozgáspont), viszont felderítésre, városok megtartására kitűnően alkalmas.

Engineer - Aknamentesítésre, hídépítésre alkalmas műszaki egység.

Bazookas - Páncéltörő fegyverekkel ellátott védekező egység. Tűzereje megegyezik a könnyű tankéval.

Light Artillery - Könnyű tüzérség. Stabil egység, amely védőerőként, vagy páncélozott egységgel szállítva támadó egységként is felhasználható.

Heavy Artillery - Nehéztüzérség, drága, de igen hatékony fegyvernem. A lőtávolsága duplája a könnyű tüzérségnek.

Mines - Aknák. Műszaki egység vagy tüzérség felszámolhatja.

Ennyit az egységekről. Most következzenek a billentyűk.

D - A display kontroll menü
G - Game kontroll menü
Controll+G - Hexa ki/be
L - A belátható lőtáv
Controll+L - Az összes egység belátható lőtáv
N vagy Space - Következő egység
Controll+P - A kör befejezése
Controll+Q - Quit game
S - új egység választása
R - Térkép
Controll+T - Célpontok ki/be
V - A győzelmi pontok ki/be
Return - Egység elhelyezés
B - Híd építés/bontás
M - Aknamező telepítés/mentesítés
T - Szállító járműre/-ről
Nyilak - Kurzor mozgatás.

Gyakorlatilag ennyi nélkülözhetetlen a játékhoz. Jó csatározásokat.

General Shy



Riport

A kölni AmiShown az egyik legnagyobb forgalmú stand a Factor 5, Kaiko és A.U.D.I.O.S. Entertainment közös standja volt. Így hát nem meglepő, hogy én is elég sok időt töltöttem itt, riportot készítettem Julian Eggbrechttel (Factor 5) és Chris Hülsbeckkel (Kaiko).

GURU: Tavaly kezdtétek el a Turrican III-at fejleszteni. Hogyan álltok, milyen gépeken láthatjuk viszont ezt a csodálatos programot?

J.E.: A MegaTurrican Megadrive-ra készül el, a SuperTurrican pedis Super NES gépeken fog futni. A verziók között minimális az eltérés.

GURU: Lesz-e folytatása a Turrican sorozatoknak Amigán?

J.E.: Nem, nem tervezzük. Az Amigát a kalózkodás fojtja meg, hiába készülnek el olyan programok mint a Turrican II vagy az Apydia (Kaiko), ha pl. az utóbbiból az egész világon (!!!) csak 3000 db-ot adnak el! A MegaTurricanra 500.000-es eladást garantál a cég akivel kapcsolatban állunk. Hatalmas siker lesz.

GURU: A B.C. KID pedig egy Factor 5 Amigás játék...

J.E.: Igen, ezt megrendelésre készítjük. A Hudson Soft-é az eredeti ötlet, a UBI Soft veszi meg a játékot. Novemberre piacon is lesz. A PC Engine gépen hatalmas sikert aratott a kopaszfejű ősember (bocs ősgyerek) B.C. Kid kalandja. 200.000 db-ot adtak el idáig, és Japánban a 2. helyen áll a top listákon. Első a Mario, második a B.C. Kid (BONK néven jött ki a konzolos változat), és csak a harmadik a Sonic. Sok rejtett szint, 5 grafikai világ, 24 játékszint és 60 képkocka másodpercenként! Több módja is van az ellenfelek megölésének...

GURU: Remélem jövőre is találkozunk...

Chris Hülsbeckkel is készítettem interjút tavaly, a GURU 92/11-es számában olvashattátok. Ő az egyik leghíresebb számítógépes zenész, és már három CD-t is kiadtak munkáiból (részletesen lásd: papír GURU 1. és 5. szám - Külvilág rovat). A KAIKO csapat látható a fényképen, itt a bal oldali alak a Chris. A KAIKO következő játéka a GEM-Z, ami egy logikai- stratégiai GEM-X, és max. 4 játékos játszhatja.

GURU: Mi történt veled a Shades (1. album) kiadása óta?



C.H.: 2 CD-t adtunk ki közösen az A.U.D.I.O.S. Entertainmenttel, az Apydia soundtrack-et és a To be on Top-ot. Van egy stúdióm, amit a zeneírásból kapott pénzen vettem. A Shades eddig még csak 7000 példányban kelt el, de nem volt jó szerződésünk.

GURU: Mik a jövőbeli terveid?

C.H.: Már tavaly is azt terveztem, hogy nagy filmeknek fogok zenéket írni. Hogy mi is erről pontosan az elképzelésem, azt a To Be On Top 11-es (Romance) c. számából tudhatjátok meg. Hogy ezt komolyan csinálhassam, kapcsolatokra van szükségem, mivel nem mehetek oda egy hollywoodi rendezőhöz, hogy itt vagyok, adj munkát, vagy vedd meg a zenémet!

GURU: Mindig egyedül dolgozol?

C.H.: Nem, a számaim nagy részét Pseudo D-vel, egy disk-jockey-val írom. A számítógépes zenéket természetesen egyedül komponálom...

GURU: Mi a különbség a Shades és az új albumaid között?

C.H.: Elsősorban a minőség. Az új CD-k jobban szólnak. Több a "ritmusos" szám is, s szeretnénk a rádióban is leadni egy-egy számot.

GURU: Úgy tudom, legutóbb a Psyg-nosisnak írtál zenét, a Carl Lewis Chal-lange-hez.

C.H.: Igen, Londonban a tavaszi ECTS-en találkoztam a Psygonis cég egyik képviselőjével, akinek megmutattam a Shades albumot. Nagyon tetszett nekik, és felkértek, hogy a Carl Lewis Challange-hez írjak zenét. A Cytronhoz már nem vállaltam zeneírást, mivel most minden energiámat a Turrican III zenéibe fektetem. Gyanítom, ha kész leszek, egy új CD is meg fog jelenni...

GURU: Mennyi időbe telik egy zeneszám megírása, és hogyan jön az inspiráció? Bezárkózol a WC-be, fürdőszobába?

C.H.: Egy szám megírása kb. két napi munka, de lehet, hogy egy hétig nem a zenét írom, hanem új hangokat keresek, tökéletesítem a hangzásokat. Inspiráció? Akkor van, ha keményen dolgozom, akkor írom a legjobb zenéimet.



A.U.D.I.O.S. balról jobbra: Chris Hülsbeck, Ramiro Vaca, Peter Thierolf, Andreas Hoffman, Frank Matzke, Rudolf Stember

GURU: Sok szerencsét kívánunk a KAIKO-nak és Neked is a további munkáidhoz.

Masell

LASER SQUAD

A Krisalis cég kiadásában került piacra a Laser Squad VGA-s verziója. C-64-re már rég elkészült (az Amiga csak a C-64-es konverzióval büszkélkedhetett), de most a játék grafikailag teljesen megújult PC-re.

Mi is ez a játék, ami sok stratégia-rajongót vonzott a számítógépek elé, hogy a szines monitort bámulva, egy esős napon megszállottan játszanak a gép, vagy egymás ellen? Ez a játék egy rendkívül jól kitalált stratégiai táblás- játék. Minden esetben egy kis csapatot kell irányítanunk, a Laser Squad-ot. Öt küldetés közül válogathatunk, ami első hallásra kevés, viszont annál élvezetesebb, mivel az öt küldetésnek öt különböző célja van!

A számítógépet nem könnyű legyőzni. A PC verzióban az első küldetésnél különösen intelligens a gép. A játékot rendkívül egyszerű irányítani, viszont kellő gondolkozás szükséges minden lépés megtétele előtt. A játék körökre van osztva, amelyben minden emberünkkel cselekedhetünk. Minden cselekvésünk akciópontba kerül (AP-jobb felső sarok, a fej mellett). Az alatta lévő kis szám azt mutatja, hogy ha emberünkkel odamegyünk, ahol a kurzor áll, az mennyi AP-be kerülne. Nagyon figyeljünk oda, mert még a forgás is AP-be kerül (45°=1 Ap). Több AP vonódik le, ha emberünkkel nem sík terepen mozgunk, vagy valamilyen akadályon mászik át.
Három funkció nem von le AP-t, a Scanner (térkép), a Next member (legközelebbi emberre való átváltás) és a Load/Save opció. A képernyő jobb felső részén láthatjuk az aktuális ember fejét, ebben a mezőben van a használt fegyver kis képe is. A gép mindig más taktikát alkalmaz, de a játék igazán két játékos esetében lesz izgalmas, ha már kitapasztaltuk a gép minden taktikáját. Amikor egy vagy két játékost választunk a gép elleni játéknál, hét nehézségi fokozatot állíthatunk be.

Nézzük hát a harcot. Lövésünk hatékonysága és ereje fegyverünktől függ. Több féle lövést is leadhatunk, amelyek másmás AP-nkbe kerülnek.

Célzott lövés: sok AP, nagy találati esély, de ez függ a fegyvertől is.
Sorozatlövés: egyik legjobb, de három töltényünkbe kerül.

Kapáslövés: egy lövés, amit akkor érdemes alkalmazni, ha ellenfelünk a közelünkben van.

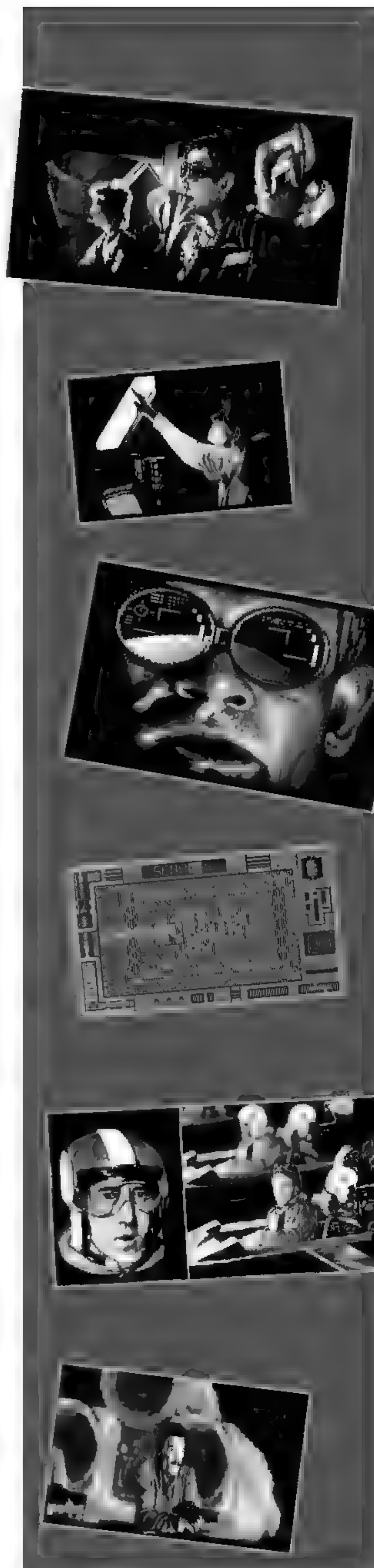
A nagy lövöldözésben figyeljünk arra, hogy ne lőjünk szét emberünk mellett lévő monitort vagy egyéb dolgot, ami robbanhat.

Nem minden küldetésnél áll rendelkezésünkre az összes fegyverfajta. Nem árt egy pót tölténytárat embereinknél elhelyezni, a nagyobb volumenű küldetéseknél. Fegyverválasztás után páncélzatot is vásárolhatunk, ahol nem árt figyelembe venni a súlyát, mivel ez is csökkentheti az AP-nket a körben (a súlyzók melletti kis szám), a védettségét és az árát sem. Láthatjuk még, hogy a páncél milyen védettséget nyújt elölről, hátulról, vagy oldalról. A játék kezdésekor kis csapatunkat csak bizonyos kezdőhelyekre állíthatjuk (deploy).

Vegyük sorra a küldetéseket, amelyekből az első háromnak van intrója:

1. The Assasins. Kis csapatunkkal Sterner Regnix-et kell megtalálnunk s eliminálnunk. Regnixt, a milliomos orgyilkost, egy nem túl távoli bolygón találjuk meg, hatalmas villáját droidok őrzik. A kommandó öt főből állhat, és elég kevés pénz áll rendelkezésünkre, amiből felszerelést vásárolhatunk. A villába két oldalról lehet behatolni, és javaslom a csapatot kettéosztani. Könnyen lehet, hogy hatásos az is, ha csak az egyik oldalról közelítjük meg öt fővel a házat, de így is, úgy is áldozatul fog esni egy-két emberünk. A robotok bizonyos poziciókban állnak, és csak arra várnak, hogy valami idegen a fegyverük elé álljon. Ezt úgy kell értenünk, hogy ha egy robot vagy ember látószögébe (!!!) érünk, akkor ha az ellenfél tartalékolt megfelelő mennyiségű AP-t, rögton lőhet, még akkor is, ha ez nem az ő fordulója (opportunity fire).

Így hát Regnix tábornok bizonyos robotai is pihenő pozicióban vannak, és csak arra várnak, hogy a kis madárka feltűnjön az átjáró másik oldalán. Lássuk hát, én ho-



gyan hatoltam be két oldalról. Három emberke jobbra, kettő a bal oldali ajtóhoz. (Persze először mindenkinek a kezébe adtam a fegyverét.) Ajtókat kinyitni. Házba bemenni. Játékot elölről kezdeni, mert három kör alatt kinyírtak mindenkit! Jobb bejárónál opportunity fire-be ütközött a kis csapatom, a bal oldalon pedig két robotba. Tehát, játékot újra indítani. Két ember balra, három jobbra. A két csapatom mindegyikénél vannak gránátok. Bal oldali csapat ajtóhoz, gránátot késleltetve élesít (3 körre)! Következő körben ajtót nyit, gránátot bedob robotra, ajtót zár. Gránát robban, egy robot kampec. De az én emberkém is meghalt, mivel a gránát légnyomása darabokra vitte az ajtót, és az emberem, aki az ajtó mellett állt, belehalt sérüléseibe. Következő kezdésnél a gránát bedobása után eláIltam az ajtóból. Az egész játék ilyen. A pályák teljesítése után nagyszerű azokat újrakezdeni, egy nehezebb fokozatban. 100 victory points-ot a Rebel Squad csak abban az esetben kaphat, ha megöli Regnix-et. Másért nem jár pont.

2. **The Moonbase Assault.** Csapatunkkal egy bázis számítógépeit és termináljait kell megsemmisítenünk (nem is olyan kellemetlen feladat, én is szívesen megtenném időnként). Gránátokat hátrahagyva több gépet is megsemmisíthetünk, de a heavy laser is hatásos lehet. Kis adapterek 1 victory pointba, nagy gépek 3-ba kerülnek. Az adapterek könnyebben is sérülnek: light laser gunnal is szétlőhetőek.
3. **Rescue From The Mines.** Feladatunk a rabokat kiszabadítani és lifttel elmenekülni. Ehhez nélkülözhetetlen legalább három explosives, de lehetőleg meneküljünk a környékről az élesítés után.

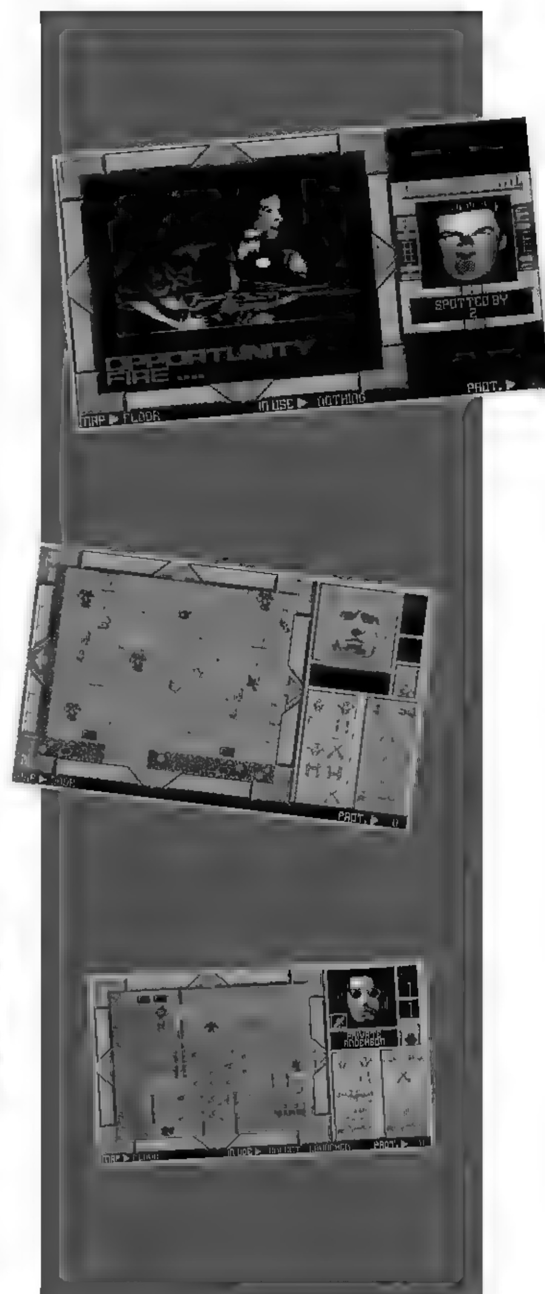
4. **The Cyber Hordes.** A lázadók bolygója a birodalmi droid squad támadásának van kitéve. Célunk egy komplexumban a 7 stabilizátort megsemmisítenünk.

5. **Paradise Valley.** A felkelőknek egy fontos szerkezetet kell átjuttatniuk a Paradicsom Völgyön. Át kell verekednünk magunkat egy barlangrendszeren is, ahol Vermenom Spurge és Sectoid lények támadnak. Nem egy könnyű feladat.

Mindent összevetve ismét egy nagyon jó stratégiai játék valósult meg PC-re!

Masell





Grafikus Utilityk

GRAPHIC WORKSHOP 6.1 <==> IMAGE ALCHEMY 1.5

Köszöntelek benneteket a PC rovatban!

Image Alchemy v1.5

Az előző számban nem írtam le a program által ismert formátumokat - a 3-ban benne lesz -, csak a kiterjesztéseket, így most sem cselekszem másként : .img/.rle .gm/.gm2/.gm4 .bif/.raw .epi/.epsi .lan/.gis .fop .gif .pcl .rtl .jpg .pal .lbm/.iff/.ilbm .vi .pic/.pict .mtv .clp .pcx .pnm/.pbm/ .pgm/.ppm .q0/.rgb/.fal .qdw .scd .sgi .idx/.pre/.tab .rast/.ras/.im/.im1/.im8/ .im24/.im32 .tiff/.tif .tga .bmp .wpg .xbm/.bm .xwd. Bíztató ez a rengeteg formátum, nem?

Térjünk rá a leírásra. A programozók isten tudja miért nem csináltak keretrendszert, e helyett egy olyan felhasználói felületet hoztak létre, mint amilyennel az arj is dolgozik. Gondolom most már mindenki tudja, hogy miről lehet szó. Szóval ott fönn valaki annyi switch-el látott el bennünket, hogy ha összeraknánk őket, nagyobb lenne a Gellért hegynél. Egyetlen előnye, ennek a switch-es megoldásnak az, hogy kevesebb helyet foglal a memóriában, mint a keretrendszerrel megoldott vezérlés.

Az első funkció, mellyel megismerkedünk, az a -x. Hatására a file-ról információkat kapunk: típus,méret,.. -h/-h0/-h1..-h6 A help 7 különböző lapját kérhetjük le. A lapok között megtalálhatjuk az összes olyan switchet, mellyel konvertálhatjuk a formátumokat. -? Közli velünk, hogy használjuk a -h opciót. -o Ha egy létező file helyett szeretnénk egy újat létrehozni, akkor használjuk ezt, mert ha nem hibaüzenettel leáll.

-$ Jelentése: Használj olyan kevés memóriát, amilyen keveset csak lehet. Ha ezt az opciót nem írjuk be, akkor az összes szabad memória felhasználásra kerül. -. Ez az egyik olyan DOS-ban felesleges opció, amely pl. UNIX alatt gyönyörűen alkalmazható. Hatására a kimeneti file extension része levágódik. -Q No message fogalmazhatnék így is, de magyarul, csak a hibaüzenetek jelenítődnek meg.

-- Eme két kötőjelet, akkor kell használnunk, amikor több file-t akarunk konvertálni. Ha nem használjuk és úgy írunk be több nevet, akkor vagy kiakad, vagy egyikből a másikba akarja elvégezni az átalakítást. -b Black & White formátumra konvertál. Megadható a szürkeárnyalatok száma is, a következő opcióval:

-c színek száma [fenntartott színek száma] Ez azt hiszem kisebb magyarázatra szorul. A szíek száma egyértelmű: ennyi színt használhat a program az új kép elkészítéséhez. A fenntartott színek azt jelentik, hogy a paletta első részében az általunk megadott számú üres helyet hagy. Ez az opció színes képeknél is ugyanígy működik. Van még néhány olyan opció is, amely a palettára vonatkozik: -F filename. A filename-ben megadott kép palettáját belerakja az átalakítandó képbe. A bittérkép nem változik.

-f filename. Ugyanúgy működik, mint az előző, csak a Remapped funkció is lefut. Ez azt jelenti, hogy a régi és az új paletta alapján készíti el az új bittérképet. Például, eredeti palettában van mondjuk egy lilánk, ekkor a program kiválasztja a hozzá legközelebb álló árnyalatú és fényességű színt az újak közül.

-8, -15, -16, -24, -32 Ezek az opciók azt határozzák meg, hogy ha konvertáljuk a file-okat, akkor a kimeneti file-ban egy képpontot hány bit határozzon meg: 8, 15, 16, 24, 32.

-d [s] [dither típus] [perturbation]. A múlt számból, már jól ismert dither menü itt is megtalálható. Pontosabban nem csak létezik, hanem profibb is, mint a gws-ben. A -d-hez tartozó paraméterek: s A serpentin raster használatát jelenti. Használatakor egy kicsit máshogyan néz ki a bittérkép, mint akkor, ha nem használjuk. Dither típus: 0 semmi; 1 Floyd-Steinberg; 2 Stucki; 3 Jarvis, Judice, Ninke. Perturbation: Sajnálom, de senki sem tudta lefordítani ezt a szót. Körülbelül azt határozza meg, hogy mekkora legyen az alapegység.

Ezeken kívül található még négy palettakonverzióval kapcsolatos opció, melyet azoknak ajánlok, akik ezt a programot komolyabban szeretnék használni. Most egy teljesen különálló csoport következik. Itt most a képek méretét változtathatjuk meg.

-X [type] pontok száma. Type:
a - Nearest neighbor;
b - averaging/linear interpolation;
c - lonzos2;
d - lanzos3.

Ezekről ugyanaz igaz, mint a dither típusokról: egy kicsit mindegyik más. Pontok száma: amilyen széles képet akarunk készíteni. Ez a "-Y [type] pontok száma"-ról is igaz.

-+ Az egyik legfelhasználóbarátabb (Ezt csináljátok utánam!) opció. Ha csak az x-et, vagy csak az y-t adjuk meg és melléírjuk a "-+"-t is, akkor a program kiszámolja, hogy mekkora a megadott koordináta által meghatározott kicsinyítési arány. Ebből az értékből és az eredeti koordinátából előállítja az új, meg nem adott méretet úgy, hogy az arány itt is fennálljon. Ezt az opciót, még máshol is használhatjuk. Ha megadjuk mind az x, mind az y méretet és használjuk az opciót, akkor a program vigyáz, hogy ne tévesszük el a két-két méret százalékos arányának egyenlőségét. Ha mégis elrontanánk, akkor a kisebb százalékértékkel számolja mindkét méretet. Megkezdjük az utolsó csoportot is. Ebben már csak 3 db. switch van, melyek a megjelenítésre vannak.

-v [vízszintes méret]:
[320]: 320x200 mode;
[360]: 360x480 mode;
[640]: 640x480 mode;
[800]: 800x600 mode;
[1024]: 1024x768 mode;
[1280]: 1280x1024 mode.

--v [vízszintes méret] Ugyanaz, mint az előbb, csak most 15 bit/pont üzemmódban:
[640]: 640x480 mode;
[800]: 800x600 mode.

-V ez az utolsó. Feladata az, hogy azokat a képeket, amelyeket a videokártya nem tud megjeleníteni azokat akkorára nyomja össze, hogy megjeleníthetők legyenek.

Még néhány szót a működésről: Csak úgy tudja megjeleníteni a képeket az alchemy, ha VESA driver be van töltve. Ilyen drivert minden vga kártyához adnak. Jövő hónapban az összehasonlításuk következik.



Molnár Károly

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek. Bp. 1399, Pf. 701/ 765.

Megalakult a "Magyar AMOS Club" !!!

Ha érdekel a téma Te is csatlakozhatsz! Segítség kezdő felhasználóknak. "AMOS" jeligére a szerkesztőségbe.
Public Domain, Shareware !
Minden mennyiségben!

A GURU Team újdonsága :

Kész játékokat (AMIGA, PC) keresünk külföldi forgalmazás céljából. Ne bízd a programodat a véletlenre!
A GURU Team a szerkesztőség címén várja a jelentkezést.

Eladó V1.3 AMIGA 500. 1MByte CHIP/FAST + filter + halt + bootsel. + hidegreset kapcs. 35000 Ft.
Dalos Tibor 7030 Paks, Babits 3. Tel.: 75/18-644

Eladó A500, 2MB RAM-mal + 3,5" külső drive + Philips 8833/II színes monitor + Star LC 200 színes nyomtató.
Kovács István
Tel.: 178-4431

Eladó Amiga 500 1.3 1 MByte-ra bővítve, jó állapotban. Irányár: 37000 Ft.
Horváth Gábor Ajka, Verseny u. 7.

Eladnám vagy Amigára cserélném új ATARI 520 ST gépem. Ára: 32000 Ft
Takács Zoltán
1188 Budapest, Tiszavirág u. 61/b.

Demo csapat keres profi grafikusokat DPaint, ill. Imagine ismeretekkel. Példamunnkákat és válaszborítékot küldjetek. Mindenkinek válaszolunk.
ifj. Csörgő László 3441 Mezőkeresztes, Ságvári u. 6. Tel.: 102

Fantasy Club indul a Fővárosi Művelődési Házban, péntekenként 14-től 21-ig és a Pataky István Művelődési Házban vasárnap 14-től 20-ig. Keressétek WarGame-t!

Sürgősen áron alul eladó: Amiga 2000 (TXT dekóder, 2 db 3,5" drive, 1.3-2.0 KickStart), RGB Philips monitor, 2/8 MB RAM kártya, Action Replay Mk III, 2500 Baudos modem /MNP 5/.
Cselényi István Budapest XIII., Katona J. u. 21. fsz. 3.

Amiga 500 1.3, 1 éves, 1 MB RAM bővítéssel, sztereo színes monitorral, lemezekkel eladó.
Tel.: 96/20-364

Fantasy és AD&D kiadványokat cserélek. Felbélyegzett válaszborítékért tájékoztató.
Somogyi Árpád 2045 Törökbálint, Árnyas u. 42.

Amiga 500 TV modulátorral eladó 35000 Ft-ért.
Oravecz Attila Budapest XI., Irinyi J. u. 42. 1609-es szoba. Tel.: 166-5422/46

Amiga programok cseréje. Válaszborítékért listát küldök.
ifj. Takács József 2340 Kiskunlacháza, Bocskai u. 12.

PC/AT programcsere.
Simon Zoltán 1132 Budapest, Visegrádi u. 60.



Halihó!

Újra itt van a GURU, de ez még mind semmi, mert újra itt vagyok én is! Most magam előtt látom az örömtől ittas arcokat, az éljenző tömeget, hallom a harsonákat stb. Nagyszerű, nagyszerű, de azért nem fogjátok elkerülni az e havi aktuális hülyeségeimet...

Levél a "kiscsoport"-ból

Kedves és mélyentisztelt Főguru, Alguru, Felguru, Leguru, meg a többi Guru, és a hőnszeretett Dél-Afrikai! (Tudják? Aki a zsebtévéből pottyant ki! *) Duma number 1: Az újság fantasztikus! Majdnem leGURUltam a székről amikor a Gurut először olvastam! DE egy valami még hiányzik (vagy több!). ... *(A géptípusok feltüntetésének igénye sok soron keresztül, ami most kimarad, különben is már megvalósult - Brazil)* ... Ja, és ha már sokoldalúságról volt szó, nem akarnak SINDY-t vagy BARBIE-t reklámozni, esetleg a használati utasítást leközölni! Na, jó! Ez csak vicc volt! Az AD&D cikkel kapcsolatban, haladhatna egy kicsit átfogóbban és gyorsabban. (Igaz, hogy én már elég jól értek hozzá, de sok a rizsa!) Duma number 2: Ez már komolyabb, és magán jellegű. Erre jó lenne ha válaszolnának: keresek PC-re egy nagyon jó Amiga emulátort, amivel nagyon sok Amiga program működik és be is lehet tölteni! Ez nekem nagyon fontos lenne, mert ettől dől el, hogy Amiga 500 Plus-t vagy AT286-ost vegyek. Nem kérem, hogy elküldjék, bár az se lenne rossz (természetesen pénzért!) de a nevét a programnak legalább küldjék el ha létezik ilyen (akár SVGA monitorra is!) Előre is köszönöm! "Ennyi volt a móka mára, zárul Gábor mókatára és ha tetszett, nemsokára Jóska, Sára, Tercsi, Fercsi, Kata, Klára s valahány név a naptárba', eljövök még hozzátok, a viszont látásra pajtások!" (Fodor Gábor, Budapest) Ui: * ez mintha az óvodások műsorából lenne!

Jajj!!! Azonnal íratkozz be földrajz korrepetálásra, mert Dél-Afrikát és Dél-Amerikát összekeverni az már valami! Válasz number 1: a dicséretet kösz. A sokoldalúságról csak annyit, hogy legfeljebb a kis rózsaszín pónit reklámoznánk, mert itt mindenkinek az a kedvence! Azt viszont el tudom képzelni (amilyen sokoldalúak vagyunk), hogy földrajzi rovat lesz. Válasz number 2: az Amiga emulátort felejtsd el. Ilyen nincs és várhatóan nem is lesz, bár egyszer láttam egy olyan programot, ami egészen odáig eljutott, hogy kitette a lemezt tartó kezet a képernyőre... Nem akarlak befolyásolni, hogy milyen gépet vegyél, de ma már 286-os PC-t egyszerűen NEM SZABAD venni! Manapság az "elfogadható teljesítményű gép" kategória (a PC világban) a 33 MHz-es 386-osnál kezdődik, bár ahogy a szoftverek fejlődését elnézem... Ennyi. Ja igen! Ugye neked is az óvódások műsora a kedvenced?

Egy megrendelés

T. Szerkesztőség! Szeretném önöktől megrendelni a papír formátumban megjelenő újságukat, ha lehet az első ilyen számtól kezdődően. Kérem tályékoztassanak a feltételekről. Előre is köszönöm fáradozásukat, egy jövőbeli lelkes olvasójuk. Szűcs István (Budapest)

(Sajnos a levelet nem sikerült reprodukálni lapjainkra, azonban a lap közepén látható forma tükrözi, hogy hogyan is nézett ki a levél. Ja, a szöveg természetesen a mostani döntéshez képest vízszintesen volt rajta.)

Hát kérem, valahogy így néz ki egy stílusos megrendelés. Félreértés ne essék, mi az ilyennek ugyanúgy, sőt jobban örülünk, mint a többinek. Kedves István! Remélem, a papír alsó és felső részét sikerült megfelelően felhasználni, bár szerintem a hagyományos guriga jobb. Apropó, nem akarsz megrendelni tőlünk egy Helyesírási Tanácsadó Szótárat is?

Még egy megrendelés

Tisztelt Szerkesztőség! Fiam lelkes olvasója az Önök újságjának. Szeretnék megrendelni, - amennyiben lehetséges, mert az induláskor elmulasztottuk- GURU-lemezt az első 3 számból. Mivel egyszerre az összeset nem tudom, így folyamatosan szeretném számára beszerezni a lemezeket. Kérem Önöket, ha mód van rá úgy megrendelésemet szíveskedjenek teljesíteni, vagy esetlegesen felvilágosítást adni arról, hogy AMIGA-hoz a programozást miképpen tudná elsajátítani (önálló programkészítést), esetleg ha a lemezeket Önök által nem tudom beszerezni, hol van erre lehetőség. (Doszkotyné Szegedi Zsuzsanna, Budapest)

Köszönjük a megrendelést. Természetesen rajtunk keresztül az összes lemezes szám elérhető, senki se feledje, hogy csak az eredeti az igazi megaélvezet! Eddig összesen 15 lemezes szám jelent meg, ebből 1 azaz egy darab PD, tehát szabadon másolható, de szintén megrendelhető. Sajnos olyan magyar nyelvű könyvet nem tudok javasolni, amiből az Amiga programozását el lehetne sajátítani. Valamennyi segítséget nyújtunk itt a GURU hasábjain is, a lemezes GURU-kban pedig volt a kezdőknek szóló sorozat. A kezdőknek egyébként nyugodt szívvel javaslom az AMOS-t (ami azonban nem csak kezdőknek való, de nekik ideális!), később aztán meg lehet próbálkozni az assembly-vel is.

Kérdés az emulátorokról

Tisztelt GURU csapat! Vico vagyok a Conet Soft-tól. A GURU 3. számában olvastam (elárulom, kinn a BNV-n, hiszen információs voltam, de megvettem!) az 57. oldalon, hogy létezik Amigához olyan IBM emulátor kártya, mely (mono) VGA üzemmódban dolgozik. Ez szerintem óriási dolog, hiszen idáig csak (szerintem) az ATOnce és ehhez hasonló kártyák CSAK Hercules, ill. CGA üzemmódokat tudott, ami hát, hm, nem valami fényes tulajdonság. Ha le tudnátok írni a GURU oldalain, hogy hol, mennyiért kapható ez a VGA-s emulátor mellesleg i386-os processzorral felvértezve (Én idáig csak 286-os kártyáról tudtam). Ha lehet írjátok le az árat külön 286-os, ill. 386-os kártyára vonatkoztatva. Köszi, Thanx, (oroszul már nem tudom), danke, stb!! (Benedek Viktor, Budapest)

Bocs, de nem írok árakat. Vegyél elő egy német Amiga magazint, abban mindig aktuális adatokat találsz. Ha VGA-s emulátort szeretnél, akkor az ATOnce Plus-t keresd, az jó és nem túl drága, viszont ebből csak 286-os verzió létezik. Lehet, hogy rossz hírt közlök, de tudomásom szerint a 386-os processzorral felszerelt kártyák csak az Amiga 2000-től felfelé használhatók, nincs hír Amiga 500 verzióról.

Most jó lenni katonának(?)

Hi GURU Team! Itt döglődöm az orosházi Határőrségnél, megashit. Mivel időm tengernyi (135 nap és hali), írok egy rövidke véleményt a paperGURU-ról. Sorry, hogy csak ilyen minőségben megy a letter, de még mindig sokkal jobb így olvasni, mintha macskakaparásomat kellene böngészni (Hi Stilla!) Ideje volt már, hogy jelentkezzetek, mert már szegény Stilla barátomat kezdtem halálra kínozni a sok nyöszörgő levelemmel (mé nincs már Guru, mikó gyün má, fuck Nektek, kűdd a pénzem vissza ertcő...) Szóval itt van, szép, jó, szinte már tökéletes. Szerény véleményem szerint: CoV + 576 Kb + Amiga 68xxx Magazin = GURU! Hát mit írjak, nem semmi ez a megállapításom. Nos nézzük sorjában a dolgokat.... *(Kimarad! Itt ugyanis részletes boncolgatása következik a lapnak, ami nagyon pozitív, de iszonyatosan hosszú rész - Brazil)* ... Ennyit röviden és tömören, remélem nem kell bedobnotok a törölközőt a harmadik szám megjelenése után, mert akkor nagyon morcos leszek! Végezetül két primitív kérdés: 1. Az Amiga 600-on 100%-kal futnak a régebbi programok? 2. Miért jó az a Commodore cégnek, hogy az Amiga 600-hoz nem kapcsolható sem memóriabővítő, sem turbo kártya sem etc? Nem bánnám, ha minden megjelenő GURU számban lenne egy játék poszter. Gondolom ez jelentősen megnövelné az újság árát. Sorry a short letterért, de nincs több időm! Extramegahypersuper és maximális üdvözlettel: Mr. Syster of Grace (ez itt gyönyörű színes és pattog is)

Jobbulást kívánok (vagyis szerelj már le)! Mint láthatod, nem minden csoda tart csak 3 lapszámig. Válaszaim: 1. Az Amiga 600-on minden olyan program fut, ami az 500 Plus-on fut. 2. Azért jó, mert ez csak egy entry-level gép, aki komolyan akarja használni, az vegyen nagyobb Amigát (szerintem sem érdemes egy kis játékból űrhajót építeni). Memóriabővítőt és még sok minden mást lehet a 600-ashoz kapni. 3. Poszter tényleg jó lenne. Szerinted mennyien vennék az újságot 200 vagy 250 Ft-ért?

Ennyit erre a hónapra, a következő számban azonban tovább sokkolom majd a T. Nagyérdeműt, az e havi pihenőt be fogjuk pótolni, hehe. Ha akarsz, a jövő havi nemtudommilyennevű komputerkarácsonyon találkozhatsz velem is. Jót azonban ne várj...

Brazil

Assembly programozás

Boomby & Mc.Master rovata

Sajnos a Blitterrel nem lehet kört rajzolni. Ha szükséged van egy gyors körrajzolóra, ami rendszerfüggetlen, akkor írd be az alábbi körrajzoló rutint a következő módon: a Guru 1992/3. számában található rutinhoz kell hozzáfűznöd úgy, hogy a "test" nevű, kétsoros forrásrész helyére az alábbi rutint írod.

Maga a rutin tartalmaz egy kis demot, ami érzékelteti a körrajzoló gyorsaságát (ehhez hozzá tartozik, hogy ugyanezt az algoritmust megírtuk C= PLUS/4-en is, és ott is hasonló gyorsaságot sikerült elérni!). A rutint tovább gyorsíthatjuk, ha a pontrajzolót nem meghívjuk, hanem a meghívás helyére "beszúrjuk" (makro assemblerek előnyben).

A körrajzoló használata: d0-ban és d1-ben megadjuk a rajzolandó kör középpontját, d2-ben a sugarát, a0-ban a képernyő memóriacímét, a1-ben azt, hogy kirajzoljuk, vagy letöröljük-e a kört a képernyőről. Meghívás után a körre vonatkozó adatok változatlanok maradnak.

A körrajzoló mindig a kör egy nyolcad szeletét számítja ki, majd az így kapott koordinátákat tükrözi. Az algoritmusért köszönetet mondunk Manónak, akitől azt még a 8 bites korszakban kaptuk.

Apropó 8 bites korszak (akit kizárólag a code érdekel, az ne olvassa tovább...)! Kis rovatunk a 3. GURU-ban debütált. Az első cikkből - annak hossza miatt - kimaradt a bemutatkozásunk. A másodikból - annak hossza miatt - kimaradt maga a cikk. Most végre kedvünkre garázdálkodhatunk eme hasábokon (feltéve, ha nem vágják ki..). Eddigi irományaink kicsit túlontúl szárazra sikerültek, de valahogy el kellett indítani a lavinát.

Magunkról röviden: vagyunk. Kb. 3 éve nyúzzuk az Amigát és leginkább rendszerfüggetlen programokat írunk. 8 bites korszakunkat a C= PLUS/4 fémjelezte. Ekkor ketten alkottuk a BAM team-et (Boomby & Mc.Master). Csúcsművünk a Soundtracker PLUS/4-es verziójának elkészítése volt.

Jelenleg inkább csak tervezgetünk. Ezen kívül tervezgetünk, na meg tervezgetünk. Szeretnénk írni egy csúcs játékot (ennek az alapsztorija már kész). Nagyjából a code-ot is megterveztük, de még egy sort sem írtunk le belőle. A lényeg az, hogy mi már játszottunk vele (igaz csak fejben) és állíthatjuk, hogy az egyik legjobb Amigás játék.

Az előbbi sorokban valótlanságokat állítottunk. De ez persze nem igaz. Terveink a GURU hasábjain: ezt először is Ti romboltátok le. Ugyanis egy árva reagáció nem érkezett kis rovatunkra. Habár ez így is jó, mert azt hihetjük, hogy minden tökjó és el lehetünk magunkkal telve. Tehát kiélvezzük a helyzetet: a következő számban csak plotterekkel fogunk foglalkozni (eddig is orrba-szájba plottereztünk, de Bear Bearovics Medvegy kifejezett kérése volt, hogy grafikacentrikusak legyünk). Utána szeretnénk a BASH győztes Bootintrónk forrását leközölni (sokan még mindig nem hiszik el a létezését, úgyhogy itt lesz a bizonyíték).

Ezeken kívül mindenképpen építünk Rátok! (Ezért fog összeesni.) Jó lenne, ha unatkozás helyett egy kis code-dal ütnétek agyon az időt (és egymást). Ehhez (az utóbbihoz???) szeretnénk segíteni Nektek azzal, hogy az épkézláb megfogalmazott problémáitokon megpróbálunk elmélázni, majd arra megoldást találni (az előbbi inkább szokott sikerülni). Na viszlát a következő számban! (Úristen! Már megint?!?)

```
test:
        move.l  #159,d0         ;kozeppont x
        move.l  #99,d1          ;kozeppont y
        lea     kepernyokezdet,a0
kezd:
        lea     plotter,a1      ;kirakja
        moveq   #1,d2           ;kezdo sugar
no:     bsr     kor
        btst    #6,$bfe001
        beq     zar             ;egerre kilep
        addq.w  #1,d2
        cmp.w   #99,d2          ;max. sugar
        bne.s   no
        lea     plotter2,a1     ;letorli
csokken:
        bsr     kor
        btst    #6,$bfe001
        beq     zar             ;egerre kilep
        subq.w  #1,d2
        bne.s   csokken         ;min. sugar
        bra.s   kezd            ;ujbol
;--------------------------------------
kor:
        movem.l a0-a6/d0-d7,-(a7)
        moveq   #0,d4
        move.l  d2,d5
        move.l  d2,d3
        subq.w  #1,d3
csill:  tst.w   d3
        bpl.s   tovabb
kisebb: subq.w  #1,d5
        add.w   d5,d3
        add.w   d5,d3
tovabb:
        move.l  d0,d6           ;nyolcad szelet
        add.w   d4,d6           ;tukrozese
        move.l  d1,d7
        add.w   d5,d7
        jsr     (a1)
        move.l  d0,d6
        sub.w   d4,d6
        move.l  d1,d7
        add.w   d5,d7
        jsr     (a1)
        move.l  d0,d6
        sub.w   d4,d6
        move.l  d1,d7
        sub.w   d5,d7
        jsr     (a1)
        move.l  d0,d6
        add.w   d4,d6
        move.l  d1,d7
        sub.w   d5,d7
        jsr     (a1)
        move.l  d0,d6
        add.w   d5,d6
        move.l  d1,d7
        add.w   d4,d7
        jsr     (a1)
        move.l  d0,d6
        sub.w   d5,d6
        move.l  d1,d7
        add.w   d4,d7
        jsr     (a1)
        move.l  d0,d6
        sub.w   d5,d6
        move.l  d1,d7
        sub.w   d4,d7
        jsr     (a1)
        move.l  d0,d6
        add.w   d5,d6
        move.l  d1,d7
        sub.w   d4,d7
        jsr     (a1)
        sub.w   d4,d3
        sub.w   d4,d3
        subq.w  #1,d3
        addq.w  #1,d4
        cmp.w   d5,d4
        bmi.s   csill

        movem.l (a7)+,a0-a6/d0-d7
        rts
;--------------------------------------
plotter:
        move.l  d6,d2
        asr.w   #3,d2           ;x byte-ok
        mulu    #szeles/8,d7    ;y byte-ok
        add.w   d7,d2           ;x+y byte-ok
        not.w   d6              ;melyik bitet
        bset    d6,(a0,d2.w)    ;kirak
        rts
;--------------------------------------
plotter2:
        move.l  d6,d2
        asr.w   #3,d2           ;x byte-ok
        mulu    #szeles/8,d7    ;y byte-ok
        add.w   d7,d2           ;x+y byte-ok
        not.w   d6              ;melyik bitet
        bclr    d6,(a0,d2.w)    ;torol
        rts
```



MÁGIKUS LAPOK

E havi szentenciánk kissé rövidre sikeredett, de remélem hasznos témákról ejtünk szót.

Elég keresett, és szinte játékasztalonként máshogy megvalósuló dolog az AD&D hagyományos harci rendszere, és az úgynevezett "critical hit" téma. Mind a két dolognak vannak védői, és sokszor aki az egyiket védi, az a másikat nem érti teljesen. Foglakozzunk először a hivatalos állásponttal. Az AD&D mindenekelőtt egy játék. Egy játéknak nem kell mindenben a valóságot követnie és az AD&D nem is teszi ezt. Ehelyett inkább egy hősi és varázslattal teli játéklehetőség, ahol megteheted a valós élet lehetetlenségeinek egy részét. Tehát, ha egy újonc felháborodik, hogy játék közben mondta, hogy az ellenfél szivére (szemére, orrára, kezére, stb.) céloz és miután eltalálta azt, a mesélő a következőket közölte: dobj, hogy mennyit sebeztél. O.k. beledöftél, felkiáltott és visszaüt. De hiszen ő azt mondta, hogy bizonyos részét célozta! És a hatoldalún is hatot dobott! A karakteréről azt mondták hogy erősnek számít, satöbbi. Ahhoz, hogy valaki megértse a harc menetét, tudnia kell pontosan hogy mi az a HP, mi egy kör és miért kell dobni támadást. Ezeket sajnos a 2-nd edition könyvekben nem teljesen alapszinten magyarázzák el. A HP-t helytelenül a játékosok többsége életerőnek hiszi. A Hit Pont egy elvont fogalom, nincs olyan mértékegysége mint pl. a méternek. Azt hogy 1 HP mennyi, nem lehet egyszerűen meghatározni, mert attól is függ hogy kinen-minek az 1 HP-ja és hogy épp mikor vizsgáljuk az értékét. Az "életerő" szemlélet azt mondja hogy, akinek sok HP-je van, az szívósabb és nagyobb sebeket visel el. Eszerint, ha az embernek teljes (egészséges) állapotban 1HP van és úgy megcsapja Izmi Joe a kétkezes kardjával, hogy ebből levonhat 16 HP-t kettéhasad a feje, akkor meghal, mert kevés volt az életereje. De ha egy 20 HP-s ember, akkor hiába vágnák le a fejét, túlélné, mert az életenergia (maradék 4 HP) bennetartja a lelket? Erre sajnos hallottam olyan meggyőződéses választ is hogy: IGEN! Nos bármennyire is hősi játék az AD&D, ha a HP ezt jelentené, az hülyeség volna. Így a játékosok azon része, akik a HP ilyen rosszul felfogott jelentése ellen fellázadtak jogosan tették, de ekkor átestek egy másik csapdába. Hogy a fent említett példa ne történhessen meg, csináltak olyan (hentesipari) táblázatot amely minden találatnál megmondja hogy mi történik. Ha lefejeztek, meghalsz hiába vagy akárki és akármi.

Általában minden fegyverre és szituációra ugyanazt a táblát használták, így lehet bunkóval kezet levágni, tőrrel fejet, buzogánnyal sziven döfni. Az eddig felsorolt problémákat megoldja a helyes magyarázat. A HP teljes száma egy karakternél megadja, hogy az illető mennyire tud elmozdulni a különböző veszélyek elől. Van ebben szerencse éppenúgy, mint hosszú tréning, ahol előbb gyakorló, majd éles fegyvert használtak. Magában foglalja azt, hogy egy csatában például mennyire tud úgy elmozdulni az utolsó pillanatban, hogy ha a páncélját át is törik, ne a sérülékenyebb zsigereit hanem inkább a vállát találják el. Annyival hátrébb mozdul hogy nem egy penge teljes hossza találja el, hanem csak a hegytől másfél centi. Egy hatalmas őshüllőnél pedig a többszáz HP jelentheti azt hogy, az emberek nem tudnak rajzszögnyi fegyvereikkel komoly sérülést okozni és a fájdalom különben is fél óra alatt jut el az agyához. Absztraktul kell kezelni ahhoz, hogy legyen értelme a HP-t használni. A seb attól hogy saját HP-hoz képest mekkora kinek halál, kinek karcolás. Most egy példa, amely az életemben először látott szimpatikus Critical Hit tábla használatával készült kis történetté sűrítve. A táblázat a TSR cég egyik hivatalosan szerepjátszással foglalkozó lapjában, az amerikai Dragon-ban az 1980/39-ik számból való és belekerült a 1985-ös Best of Dragon V.-ös válogatásba is. Carl Parlagreco írta, a címe: Good hits & bad misses. Az általam írt történet címe szerényen csak:

3-IK SZINTŰ HARCOS 7-IK SZINTŰ HARCOS ELLEN.

Ahogy az izzadt sötétből az arénába vezető világos kapu felé lökdösték, Marvin elgondolkozott rajta mit kínálhat neki a győzelem. Talán egy nagyobb friss szalmájú cellát, tisztább vizzel és levegővel. Tovább nem juthatott a gondolataiban. Hirtelen a fénybe lépve egy utolsó kép maradt csak a kapu vörösesbarna köveinek a felső ívéből ereszkedő acélráccsal. Barnacsuklyás kísérői egy utolsó lökésel a barna homokban fekvő felszerelés felé lódították, majd visszahúzódtak a rács mögötti árnyékba. Eddig sikeresen visszatartotta gondolatait arról, hogy mi lesz ha ellenfele ismét győzedelmeskedik. Marvin vetett egy pillantást az aréna fodrozódó homokjára. Emberszerű alakot látott. Legfeljebb valamilyen tünde. - gondolta. Látva, hogy az már a pajzsát csatolgatja, egy gyors rántással felrántotta és megigazgatta a lánciget magán. A párnázása belül egy-két rongyból ált, ha Marvin levette volna az ingét, a többnyire rozsdás vasgyűrük most a bőrét égették volna, így viszont negyedórája van hátra mielőtt hőgutát kap. Már nincs ideje arra, hogy ledobja az ingét. A másik elindult felé, komótosan kerülgetve, a kitörő hangorkánt követően behajigált tárgyakat. A felszíjazott pajzs után a hosszúkard pengéjét vizsgálgatva (amihez praktikusan nem adtak tokot) összerezzent a háta mögül felharsanó kiáltásokra, aztán akár a szemközti szürkés felhő, körülötte és a hátán is elkezdtek záporozni a különböző méretű kövek és fogazott bronzkorongok mindenféle szeméttel együtt. Tiz-húsz ütést is érzett a hátán, de nem fordult meg hanem elindult a sötét homokban, ami olyan volt mintha forró iszapban gázolna. Közeledett az aréna közepén - a közönségtől biztonságban - álló ellenfeléhez. Mindketten bal kézzel használták fegyverüket. A másik ugyanolyan sokat javított sötétvörös alsót viselt, ami valószínűleg jópár tulajdonosát túlélhette. Az ismeretlen címert mutató horpadozott pajzs és a kopott pengéjű hosszúkard mellett, csak egy fényes könnyű láncingett viselt. Karcsúbbnak, magasabbnak látszott. Nem mutatott semmi ellenséges gesztust Marvin érkezésére. Nem válaszolt Marvin közös nyelvű kérdésére és valószínűleg a Hajnaldombok nyelvét sem értette. Jónéhány harsány bekiabálás visszaemlékeztette Marvint, hogy miért jött a leeresztett kardú idegenhez. Hirtelen vállból indított csapással nyitott ellenfele nyakát célozva, de az mélyen előredőlve behajolt a vágás alá és egy rövid ívű vágással majdnem megvágta Marvin jobb lábát. A vágás szerencsére nem volt tökéletes, de átszakította az izmot térd fölött. Marvin rádöbbent, hogy kénytelen a továbbiakban sziszegve egyhelyben maradni. A következő sebet akkor kapta amikor megpróbálta egy csellel ellenfele pajzsát magasra emeltetni. Még időben hátra bicegett egyet, kishíján a pajzsa bal csücskébe és a jobb csuklójába került ez a mozdulat. Megpróbált ellenfele kardja után csapni, de az már eléggé eltávolodott ahhoz, hogy egy hurkot leírva ismét lecsapjon. Szárazon recsegve pattantak szét a rozsdás gyűrük Marvin mellkasán és a penge a húst átvágva felsértette a bordákat is. A csontokat már nem vágta át, de a fájdalomtól olyan káromkodások tódultak a szájára, hogy az ismeretlennek jobb volt nem értenie azokat. A következő ütéshez ellenfele már nem is jött egészen közel, így Marvin kardjával védte ki azt a pajzsa helyett. Lábára a hőség már rászárította a vért, de új sebei legyengítették, ezt az ellenfél is beszámította, hiszen védhető vágásai csak kifárasztani próbálták, komoly támadás helyett. Aztán a közönség feltámadó ingerült hangjára a tucatnyi legyezgetés helyett, Marvin kapott egy újab vágást ellenfelétől. A kard precízen felhasította alkarját és ettől üvöltözve és ugrálva kaszabolni kezdett az ismeretlen irányába. Az semmit sem kockáztatva hátrálni kezdett, így a vad csapások rendre a levegőt érték. Marvin rájött, hogy neki kell kockáztatnia ha esélyt akar, így épen maradt lábával lendületet véve ráugrott és közben fejét behúzta a pajzs mögé. . Ahogy rossz lába nekicsapódott a földnek fájdalom nyilallt végig benne. Pajzsa olyan hangot adott, mintha bádogból volna, ahogy az ellenfél kardja belehasított a félcentis acélba, de a jobb vállán maradt gyűrükkel együtt megállította. Marvin másik térde is elernyedt és miközben ellenfele rángatva próbálta a pengéjét kiszabadítani a pajzsból, térdrerogyott. Még érezte a rántást, amivel ellenfele kitépte a kardját a fájdalmat, ahogy lábsebe újra felszakadt. Aztán álltól lefele minden égő fájdalommá vált. Elcsodálkozott hogy mitől forog körbe a világ ilyen gyorsan. Beütötte halántékát a durva homokba, látta ahogy átitatódik vérrel körülötte és a lelátókon egyre több és több csuklyás alak áll üvöltözve fel. Veszített.

Hoild

M.A.G.U.S.

AVAGY A KALANDOROK KRÓNIKÁI

FANTASY SZEREPJÁTÉK

Igen - nem csalás, nem ámítás -, végre megérkezett. Tudom, sokat váratott magára, de a nehézségek útvesztőjén átkelni nem könnyű, s hosszan tart az út.

Karácsonykor utcára kerül, és ha az istenek is úgy akarják, rövidesen kalandmodulok, kiegészítő kötetek tucatjai látnak majd napvilágot mellette.
S, hogy a magyar nyelvű szerepjáték univerzum teljes legyen, a GURU hasábjain M.A.G.U.S. rovat indul decembertől. Itt válaszolunk minden hozzánk intézett kérdésre, s közlünk olyan anyagokat, melyek önálló kötetben - terjedelmi okokból - nem állnák meg helyüket.
A most közölt részlet csupán ízelítő, kedvcsináló; reményeink szerint előfutára egy új őrület születésének.

Bevezető

Bizonyosan gondoltad már egy-egy kalandregény olvastán, hogy a hős ostobaságot művelt, könnyelműen cselekedett. Esetleg az is eszedbe jutott, hogy te jobban, ügyesebben oldottad volna meg a feladatot. Nincs ebben semmi rendkívüli, még akkor sem, ha kissé mesésen hangzik a folytatás...

Két amerikai fiatalember, aki mindenki másnál többet foglalkozott efféle problémákkal, találni akart egy lehetőséget, hogy kiélhesse kalandvágyát. Próbálkozásukat 1972-ben siker koronázta. Megalkották a szerepjátékot, "minden játékok legjobbikát", s ezzel forradalmasították a játékipart. Az új találmány lázba hozta Amerikát. Néhány év alatt mozgalommá izmosodott a rajongók tábora, külön iskolák jöttek létre a játék oktatására, s önálló iparág született, mely napjainkig szerepjátékok tervezésével, a már meglévők tökéletesítésével, könyvek kiadásával foglalkozik. Dave Arneson és Gary Gygax alkotása kinőtte Amerikát, világhódító útra indult. A játék sikerének titka alighanem univerzitásában rejlik: éppúgy élvezetes a tizenéves, mint a felnőtt korosztály számára. Izgalmas, szórakoztató, fejleszti a képzel erőt és a beszédkészséget. A játékosoknak szinte korlátlan szabadságot biztosít, s ezzel addig elképzelhetetlen élményekben részesíti őket.

A játék

A játékok sokfélék lehetnek: ismerünk táblás, kártya, szó- és képjátékokat. A szerepjátékokat ezen kategóriák egyikébe sem lehet lehet beleilleszteni - kissé nehéz meghatározni valódi mibenlétét.

Az összehasonlítás sem segít, hisz nincs mihez hasonlítani anélkül, hogy képzeletünket rendes, hétköznapi határain túl ne engednénk. A szerepjáték lényege azonban a képzelet szabad szárnyalása.

Lássunk egy megközelítő analógiát!

Tegyük fel, hogy egy hétköznapi táblás játékot játszunk. A cél, hogy eljussunk a tábla első kockájától az utolsóig, mielőtt bárki más megtenné ezt. Az utat csapdákkal nehezítették, bármelyikről visszacsúszhatunk a kezdő pontra. Vannak átjárók, melyek segítségével nagyot ugorhatunk a cél felé. Eddig ez igen egyszerű és szokványos.

Változtassunk meg néhány dolgot! Az érdektelen, lapos tábla helyére - amin az út

kanyarogva vezet - tegyünk bonyolult útvesztőt. A bejáratnál állunk. Tudjuk, hogy valahol kell lennie egy kijáratnak is, de azt nem, hogy merre található. Ne használjunk dobókockákat annak eldöntésére, hogy mennyit mehetünk - lehessen annyit menni, amennyit csak akarunk. Menjünk el a folyosón az első elágazásig. Innen tovább haladhatunk előre, jobbra vagy balra fordulhatunk, netán visszatérhetünk a kiindulópontra. Esetleg titkos ajtókat, rejtett átjárókat kereshetünk. Ha sikerül, újabb folyosóra bukkanunk. Ez az ösvény lehet zsákutca, de vezethet egyenesen a kijárathoz is. Az egyetlen módja hogy megtudjuk, ha végigmegyünk rajta. Persze elég sokat járkálva, előbb vagy utóbb eljutunk a kijárathoz.

Tegyük izgalmasabbá a játékot! Kóboroljanak a labirintusban lények. Csúf, elvetemült lények. Ezért kapsz fegyvereket - kardot, íjat, tőrt és pajzsot -, hogy megvédhesd magad, ha egy szörny rád támad. Ráadásul más játékosok is vannak a labirintusban. Nekik is akadnak fegyvereik.

Vajon mit tenne egy másik játékos, ha találkozol vele? Megtámadhat - hisz neki is eltökélt szándéka, hogy elsőként kecmeregjen ki az útvesztőből -, de szövetséget is ajánlhat a túlélés érdekében. Végtére egy minotaurusz is megfontolja, hogy rátámadjon-e két jól felfegyverzett emberre... Végül rejtsük el a táblát. Adjuk oda az egyik játékosnak, és nevezzük ki őt *kalandmesternek*. Ahelyett, hogy a táblát nézed, a **KM**-re hallgatsz. Ő az aki leírja, hogy a tábla szerint hogyan néz ki a hely, ahol éppen vagy. Megmondod merre akarsz továbbmenni, s a **KM** eszerint mozgatja, mondja tovább a történéseket.

Csukd be a szemed és a fantáziáddal építsd fel a labirintus falait! Képzeld el a nyirkosságtól csöpögő, ősi kőtömböket, melyre egy rég elpusztult faj ábrákat vésett. Talán jelentenek valamit, talán nem. És képzeld el a rád támadó minotauruszt is, amint csatabárdot lóbálva, elfeledett átkokat mormolva közelít feléd. Próbáld magad beleélni a helyzetbe, s mond el a **KM**-nek, hogy mit tennél egy efféle helyzetben.

Most alkottunk éppen egy primitív szerepjátékot. A végletekig leegyszerűsítve ugyan, de fellelhetőek benne az alapvető elemek: a játékosok - a *kalandmester* által kitalált - ismeretlen, veszélyes helyzetbe kerülnek, ahonnan ki kell magukat vágniuk.

Ez a szerepjáték lényege. A játékos magára veszi - a szabályok figyelembe vételével saját maga megalkotta - karaktere személyiségét, s ezt a karakter irányítja végig a kaland folyamán. Nem csupán a karakter külsejét, de felszerelését és jellemét is meghatározza. Ezt azután egy úgynevezett *karakterlapon* feljegyzik. A karakter lehet harcos, gladiátor, valamely ynevi istenség kalandorpapja, kardművész, mágus, esetleg boszorkánymester.

Miután a karaktert kidolgozták, annak fő tulajdonságait kockadobásokkal meghatározták, a játékos döntéseket hoz. Más karakterekkel és játékosokkal érintkezik, csatákban vesz részt, intrikákat sző és vagyont gyűjt. Egyszóval *úgy tesz*, mintha a karakter lenne a játék folyamán. Létezik a **KM** által megelevenített világban - egészen karaktere haláláig.

Ha valahol rosszul dönt, ha túlerővel kerül szembe, ha szerencséje végképp cserben hagyja, a karakter bizony el is pusztulhat, akárcsak a való életben. Ám ilyenkor sem szabad túlságosan elkeseredni, hiszen új karakter bármikor alkotható, s akkor csak a *kalandmesteren* múlik, mikor és hogyan csempészi vissza játékosát - az új karakterrel - a már megkezdett játékba.

Ha helyesen reagál a **KM** által teremtett helyzetekre, jól megoldja feladatait, *tapasztalati pontokat* kap. Bizonyos mennyiségű *tapasztalati pont* összegyűjtésével magasabb *tapasztalati szintre* lép. Vagyis erősebbé, ellenállóbbá válik, s a következőkben jobb eséllyel birkózik meg a veszélyekkel - azaz már nem veszhet oda egykönnyen.

Az imént elmondottak nem azt jelentik, hogy a játékosnak fel-le kell ugrálnia, körbe futkosnia és úgy viselkednie, mint a karaktere. Arról van szó, hogy valahányszor a karakterével történik valami, vagy döntést kell hoznia, úgy tesz, mintha lenne abban a helyzetben, és kiválasztja a megfelelő cselekvési irányt.

Fizikailag ez úgy néz ki, hogy a játékosok és a *kalandmester* kényelmesen elhelyezkednek a maguk választotta környezetben. Mondjuk egy asztal köré, ahol a **KM** ül a főhelyen. A játékosoknak rengeteg helyre van szükségük: papíroknak, ceruzának, kockáknak, szabálykönyveknek, italnak és rágcsálnivalónak. A *kalandmester* sem éri be kevesebbel - el kell férnie térképeinek, kalandmoduljának és jegyzeteinek.

Ha már mindenki elhelyezkedett, s a karakterek is elkészültek, a **KM** belekezd a kaland előadásába. Ő a játékosok szeme és füle, ő személyesíti meg a történet mellékszereplőit. A játék végülis párbeszédes és elbeszélő részek egysége. A szerencsének alkalmanként jut szerep, ennek megtestesítésére hivatottak a kockák.

A cél

Van még egy fontos különbség a szerepjátékok és az egyéb játékok között: a végső cél. Álatlánosan elfogadott szabály, hogy egy játéknak van eleje és vége - a vége pedig akkor következik, ha valaki győz. Ez így nem igaz a szerepjátékokra, mert itt senki sem "győz". A játék célja, hogy jól érezzék magukat a játékosok, hogy összejöjjenek.

Egy elkezdett játék számtalan fejezetből, úgynevezett kalandból áll. A kalandnak persze mindig van egyfajta célja: megszerezni valami különösen értékes tárgyat egy nagyúr megbízásából, felkutatni romvárosok titkait, vagy segíteni egyik birodalmat a másik ellenére. Az effajta célok elérhetőek nyolc-tíz összejövetel alatt, ahol persze a játékosok olykor öt-hat órát is játszanak.

Ám a játéknak nincs vége, amikor egy kaland befejeződik. Ugyanaz a karakter más kalandokban is felkerekedhet. Az ilyen kaland-sorozatokat *életút játéknak* nevezzük, hisz a karakter életét játszuk végig.

De emlékezzünk: a kaland célja nem a győzelem, hanem hogy jól érezzük magunkat, míg a közös cél felé haladunk. Egy kaland hossza nem szab mesterséges határt a játék-időnek. A M.A.G.U.S. több mint elég kalandra ad lehetőséget ahhoz, hogy egy társaság akár élete végéig eljátszhasson.

A Rendszerbarát

Ebben a cikkben két olyan programot mutatunk be, melyek használata megkönnyíti az általunk írt programok kényelmes kezeléséhez szükséges grafikus felületek kialakítását.

Az egyik, a **PowerWindows 2.5b**, hosszabb ideje kapható kereskedelmi program. Segítségével 1.3 rendszer alatt dolgozhatunk.

A program segítségével screenek, ablakok, gadgetek, menük, knobok szerkeszthetők. (Bár ez utóbbiaknak csekély a jelentőségük.) Általában custom-screen megnyitásával kezdjük a szerkesztést (de lehetséges a WorkBench-screenre is dolgozni). Ekkor van lehetőségünk a képernyő paramétereit állítani, pl. screen neve, színek száma, stb. A screen megnyitása után lehetőség van a színpaletta szerkesztésére. Az értékek a későbbiek során bármikor megváltoztathatók. Annak ellenére, hogy a kiírt felbontások csak NTSC méretű képernyők használhatóságát sugallják, PAL felbontások is megadhatók.

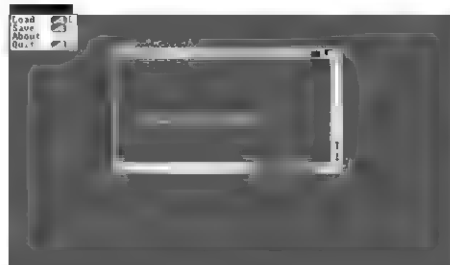
A következő lépés az ablak megnyitása. Ekkor egy kicsi ablakot kapunk Your new window névvel. Az ablak mérete és elhelyezkedése állítható úgy is, hogy az egér segítségével megfelelőre állítjuk be, de a menüből kiválasztva az Edit window characteristics menüpontot, az értékek numerikusan is állíthatók. Innen nyílik lehetőség a további paraméterek állítására is, pl. IDCM-flag-ek, ablak neve, ablakjellemzők: BORDERLESS, BACKDROP, stb.

Ha eddig eljutottunk, akkor folytathatjuk gadgetek létrehozásával. A gadget méretének és helyének kijelölése után lehetőség van a gadget típusának (BOOLEAN, STRING, ...) és egyéb jellemzőinek megváltoztatására. Ha nem megfelelő a vonalas kinézet, akkor image-et is betölthetünk. Különböző image-ek rendelhetők a kiválasztott és a kiválasztás nélküli állapothoz.

Ha a program vezérlését menük segítségével szeretnénk megoldani, akkor arra is van lehetőség. A menük definiálása több szinten történik. A legmagasabb szinten a menü nevét kell megadni. A következő szinten a menüpontok megadásával folytatodik a tevékenység. Ha szükséges, akkor almenüket is létrehozhatunk. Minden szinten lehetőség van arra, hogy a szöveg helyett image-et töltsünk be (MENUPIC). Megadhatunk billentyűkombinációt és állíthatunk minden egyéb paramétert is.

A program rendelkezik még egy nagyon hasznos szolgáltatással is. Nemcsak az általunk tervezett vezérlőfelülettel dolgozhatunk, hanem lehetőség nyílik más programok képernyőit, menüit, stb. 'ellopni'. Ekkor kezdéskor a Grab a window menüpont aktivizálása után az idegen program ablakát kell kiválasztani. Sajnos ez a funkció nem működik tökéletesen, de gyakran érdekes megoldásokat találhatunk a mások által írt programokban.

Ha a tervezéssel elkészültünk, akkor a forráskód generálása következhet. Választhatunk assembly és C nyelvű kód között (MANX ill. Lattice). A létrehozott forráskód beállításainknak megfelelően megjegyzéseket is tartalmazhat.



A másik program, a **GadToolsBox v1.4**, az előző programmal ellentétben az OS 2.0 alatti fejlesztéseket támogatja. Az új design-nak megfelelően minden gadget 3D kinézetű. Ez egyébként, azért is egyszerű, mert a szükséges image-eket a KickStart tartalmazza.

A program funkciói hasonlóak a PowerWindowséhoz, azzal az eltéréssel, hogy mindenhol kiegészülnek a 2.0-s rendszer lehetőségeivel. Ha a Preferences értékek között bekapcsoljuk az Adapt. Font funkciót, akkor olyan kódot kapunk, mely észszerű határok között képes alkalmazkodni az aktuális system fontokhoz.

A screen színeinek megadásakor jóval több paraméter állítására van lehetőség: a detail, block, text, shine, shadow, fill, filltext, background és highlighttextpenhez rendelhetünk színt az aktuális palettáról, mely szintén módosítható.

A szerkesztett ablak bizonyos paramétereit a tagok (ez az OS 2.0 univerzális adattípusa) szerkesztésével állíthatjuk be. Ezek közül a legismertebb az ablak és a screen neve.

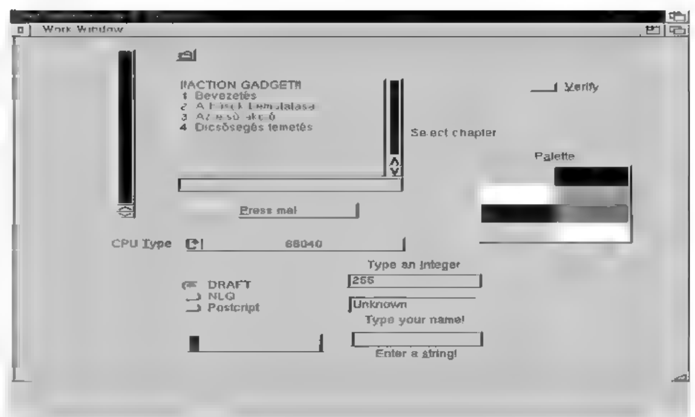
A program segítségével CheckBox, Integer, ListView, Mx, Cycle, Palette, Scroller, Slider, String, Number, Text, Button és GetFile típusú gadget szerkeszthető. (Az ábrán láthatóak.) A GUI-nek megfelelően megjelölhető az a betű, mellyel a billentyűzetről is aktivizálható a gadget. További hasznos szolgáltatás, hogy a gadgetek egyenesek mentén kiigazíthatók, ill. bizonyos típusúak között link hozható létre. Az összekapcsolás révén egyszerűen megoldható pl. egy lista elemeinek megadása, listázása, utólagos szerkesztése.

A menük szerkesztése két ablakban történik. Az egyikben a menük, a másikban az (al)menüpontok szerkeszthetők. A menük kevéssé változtak, ezért itt kevesebb újdonságot találhatunk, ilyen újdonság pl. a BarLab, azaz az elválasztó csík.

A generált kód szintén több féle lehet: C vagy assembly, ez utóbbi esetben megadhatjuk, hogy a felhasznált szimbólumok értékadását is tartalmazza. A létrehozott két file egyike egy ún. header file (*.h* ill. *.i* kiterjesztésű), a másik meg a tényleges kód (*.c* ill. *.s* kiterjesztéssel). Ha tervezett felületen GetFile típusú gadgetet is alkalmazunk, akkor szükségessé válik egy további file linkelése is a fordítás során (boopsi.o). A generált kód a felhasználó által hívható rutinokat tartalmazza, melyek használata előtt a rendszerkönytárak többségét meg kell nyitni (intuition, graphics, gadtools, utility és egyek esetekben a diskfont.library-t is).

A program FREEWARE, azaz a szerző nem kér semmilyen pénzt a program használati jogáért, de természetesen elfogadja az adományokat. A program ezen verziója a 731-es Fish lemezen található meg. A lemez tartalmazza a program teljes forráskódját és néhány, a programmal előállított képernyő forrását (a program által használt formátumban, így lehetőség van a példák betöltésére és módosítására is).

(JOCO)

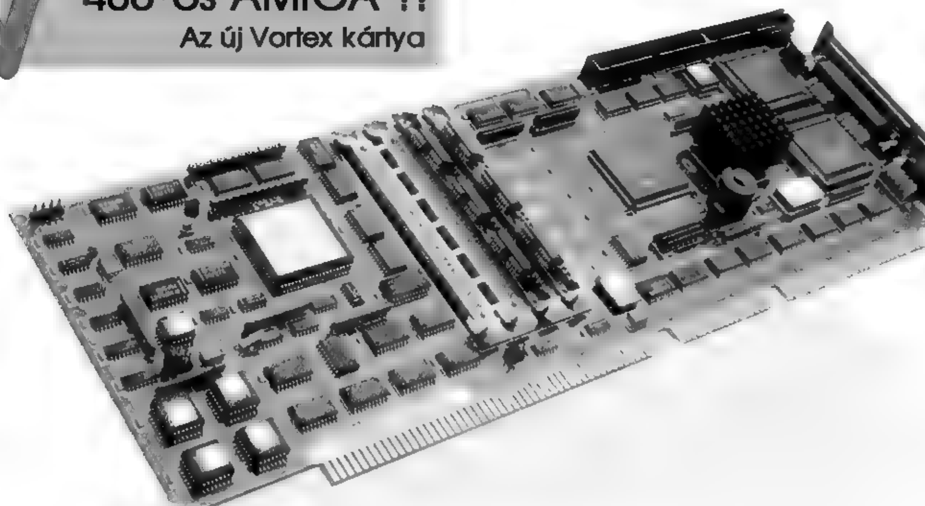


HÍREK

Az elejére egy kis magyarázkodás: az előző számban ígeretet tettünk az Amiga 4000-es részletes bemutatására. Nos ez tőlünk független okok miatt nem jöhetett létre. Egy animációkészítessel foglalkozó, a Guruhoz közel álló cég ugyanis október elején megrendelt egy Amiga 4000-est, ezt tesztelte volna az újság. Nos a Commodore szállítási határidőmódosítása miatt a 4000-es lapzártakor még nem érkezett meg. Információint szerint a Commodore a bemutatott A4000-es prototípushoz képest változtatásokat eszközöl, elsősorban a chip memória méretét növelik meg, és talán még nagyobb változásokra is számítani lehet. A jelenlegi szállítási határidő november vége, reméljük a következő számban így már megjelenhet a teszt.

486-os AMIGA ?!

Az új Vortex kártya



GOLDEN GATE 486SLC

A német Vortex cég PC emulátorairól már eddig is sok jót lehetett olvasni. Nos, akinek mindezidáig nem volt elég a Golden Gate 386SX kártya, azok most 486-os AT-t varázsolhatnak Amiga 2000/3000-esükből. A Golden Gate 486SLC kártya lelke ugyanis egy 25 Mhz-en járó 486SX-szel kompatibilis 486SLC processzor, amely lehetővé teszi a PC-re írt programok futtatását Amigán.

A Norton SI faktor 45-öt, a c&t MIPS teszt 4.5-öt mutat. A Golden Gate kártyával lehetővé válik az Amiga ISA/AT bővítőhelyeibe helyezett PC kártya működtetése (eddig azok csak a Commodore BridgeBoard kártyával működtek, pl. EGA, VGA vagy hálózati kártyák). A processzor (486SLC) 468SX kompatibilis, 32 bites belső és 16 bites külső adatbusszal, 1 KB Cache-sel, ez 2.4-szer teszi gyorsabbá egy ugyanolyan órajelű 386SX processzornál.

Alapkiépítésben 2MB RAM található a kártyán, amely 16 MB-ig bővíthető, ebből az Amiga 4MB-ot tud használni Fast RAM-ként. Egy IDE/AT Winchester vezérlő is van a kártyán, valamint opcionálisan egy HD floppy meghajtó vezérlő.

A kártya szoftvere a belső 3½ Amiga meghajtóban lévő 360k, 720k, 1.44M (csak HD meghajtóval!) PC formátumú lemezeket tudja írni/olvasni.

Egy standard 1084-es monitorral lehetőség van CGA, EGA/VGA monochrome, Herkules, Olivetti és Toshiba T3100-as kártyák emulálására. Az Amiga egyik ISA/AT bővítőhelyében lévő EGA/VGA monitorral lehetőség van valódi EGA/VGA kép megjelenítésre. Ezt segíti a Vortex Monitor Master, (ez tulajdonképpen egy programból vezérelhető külső kapcsoló) amely lehetővé teszi, hogy egy monitoron nézzük az Amiga és a EGA/VGA kártya képét.



G - Lock

Kép + hang

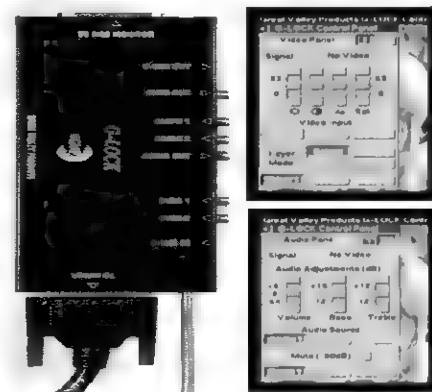
A GVP nem véletlenül került ismét a GURUba. Mint már megszokhattuk, szinte havonta jelennek meg igen színvonalas kiegészítőikkel. Egyes hírforrások szerint olyan szoros a kapcsolat a GVP és a Commodore között, hogy több GVP mérnök található a Commodore műhelyeiben mint a GVP-nél és fordítva.

Legújabb termékük a G-LOCK, egy programból vezérelhető genlock, amely hangkeverésre is képes. A vezérlőprogramot grafikus felületén keresztül, CLI-ből, Arexx-ből vezérelhetjük. A bemenetek: 2 composite és 1 Y/C (S-Video). A genlock funkció mellett lehetőség van a video-kép valós idejű manipulálására is (fényerő, kontraszt, telítettség). A két hangbemenet folyamatosan átkeverhető az egyikből a másikba, szabályozható a hangerő, a mélyhangok és a hangmagasság.

Külön bónusz a G-LOCK-ban található RGB splitter amely jól használható a slow-scan digitalizálókhoz.

Mivel az eszköz funkciói szoftverből vezérelhetők, lehetőség van az ismert multimédia szoftverekből (Scala, AmigaVision) a genlock használatára.

A G-Lock ára Németországban 1200 DM.



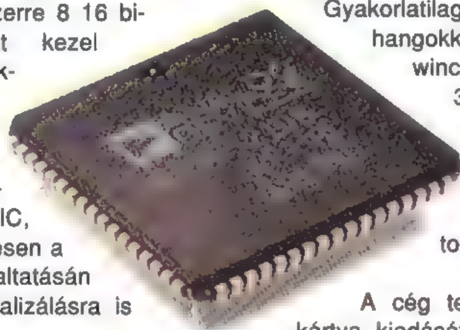
Marinov 'Gaborca' Gábor

HÍREK

16 bites hang
immár valóság Amigán is !



Végre itt van az amerikai Sunrize Industries által már régen beharangozott 16 bites hangkártyája az AD516-os. A 12 bites elődjével (AD1012-es) szemben ez már sztereo. Egyszerre 8 16 bites hangcsatornát kezel max. 48kHz-es frekvenciával. A kártya lelke egy az Analog Devices által gyártott digitális jelfeldolgozó IC, amellyel természetesen a hangok megszólaltatásán kívül 16 bites digitalizálásra is van lehetőség.



A kártya teljesítményére jellemző, hogy miközben szól a 8 db. 16 bites hangcsatorna két csatornán még digitalizálhatunk is. A hardverhez tartozik még egy Time-Code olvasó, amellyel külső eszközökhöz (Professzionális Video, stb.) szinkronizálhatjuk a hangokat.

A fantasztikus hardvert szintén a cég által fejlesztett Studio 16 nevű szoftver 2.0-ás változata működteti. Ennek 1.0-ás verziója már bemutatkozott az AD1012-vel. Gyakorlatilag bármit megtehetünk a hangokkal. Egy gyors géppel és winchesterrel (pl. Amiga 3000) lehetőségünk van közvetlenül a Winchesterre digitalizálni vagy onnal lejátszani egyszerre akár 8 csatornát is.

A cég tervezi még egy hangkártya kiadását, amely digitális jelátvitelre alkalmas digitális hanghordozók (pl. DAT) és az Amiga között.

Az AD516 kártya ára az USA-ban $1500 körül van.



ToolManager 2.0
Rendben tartja az íróasztalt...

A Workbench 2.x-es rendszer egyik legnagyobb újítása az volt, hogy létrehozott egy új ablak típust, az AppWindow-t, mellyel egyszerűsítették az adat-file-ok átadását. Ezt a lehetőséget fejlesztette tovább a ToolManager program, melynek segítségével lehetőség nyilik a programok iconjait AppWindow-ként a Workbench-re kirakni. Ezeket a programokat kétféleképpen is aktvizálhatjuk: a megszokott módon az iconra történő duplakattintással vagy egy icon bedobásával az AppWindow-ba. Másik szolgáltatása a TM programnak, hogy megadhatjuk a Tools menüpont alá befűzni kívánt programokat is.

Harmadik módszer, hogy dock-windowkat hozhatunk létre. Ez kinéztében hasonlít a Dpaint ill. a PageStream tool-boxára, azzal az eltéréssel, hogy itt a programok iconjai helyezkednek el, melyek egyszerű rákattintással elindíthatók. (Akár a NeXT munkaállomásokon...) Az itt elhelyezett iconok animálhatók is, de a lejátszási sebesség csak néhány képkocka/másodperc.

Negyedik elindítási módszerként billentyű kombinációkat (hot-key) rendelhetünk a programokhoz.

Ezek a módszerek akár kombináltan is alkalmazhatók, csak legyen elég helyünk az iconoktól...

Ezen lehetőségek programozására egy teljesen gadget-vezérelt szerkesztőprogram áll rendelkezésre, melynek hibájául hozhatjuk fel, hogy nem tudja átvenni a korábbi (pl. 1.4 és 1.5) verziók szöveges vezérlőfile-jait, így mindenkinek hosszasan el kell játszania a program installálásával. Megadható, hogy hol helyezkedik el a program, az ikonja és az esetleges animáció-, ill. zene-file.

A program, Stefan Becker munkája, szabadon terjeszthető és megtalálható a Fish-sorazat lemezein is.

JOCO és

Marinov 'Gaborca' Gábor



A kártya 1, 2 vagy 4 MB RAM-mal működik (DRAM-ZIP). 2 MB RAM elég miden felbontáshoz, 1 MB RAM-mal 24 bit csak kis felbontásban, a legnagyobb, 4 MB-os kiépítésben lehetséges akár több kép is egyszerre a memóriában, ez elengedhetetlen az animációkhoz.

A2000/A3000/A4000

A német Macro-System neve ismerősen csenghet az Amiga felhasználók fülében. Az egyik legaktívabb hardver-gyártó Európában, az eddigi sikeres termékeik után (MAESTRO, MAESTRO Professional - 16 bites sztereo i/o kártya, VLAB - 24 bites képdigitalizáló) most a 24 bites megjelenítést célozták meg.
Egyre népszerűbbek a szabadon programozható felbontású kártyák, a Retina is ilyen. A kártya képes videofelbontásban (740x600 pixel) villogásmentes, nem váltottsoros (non-interlaced) módban 16.8 milliószínt megjeleníteni.

A videós felhasználók számára nem is kell ennél nagyobb felbontás, ám ha mégis, a Retina akkor sem hátrál meg. DTP, CAD és más grafikus feladatokra a kártya átváltható nagyfelbontású módba, amely max. 1280 x 1024 pixel 256 színnel, magas képfrekvenciával (72Hz). Ezt a Retina saját 32 bites RAM-ja teszi lehetővé, amely a mikroprocesszor számára nem elérhető és az órajele 60MHz! Ezt a RAM-ot a Retina saját videochip készlete kezeli, nem foglal el helyet az Amiga címtartományában, ami fontos az Amiga 2000-esnél, amelyen a címezhető FAST RAM mindössze 8MB.

A kártya igen rugalmas: a sorfrekvencia 15 - 70 kHz között, a képfrekvencia pedig 45 - 90 Hz között változhat. Ez lehetővé teszi egy egyszerű 1084-es monitor csatlakoztatását, de egy high-end 21 inches monitorét is. A maximális pixelfrekvencia 90MHz (összehasonlításképpen a legújabb Amiga - AA Chipset-nél ez az érték 28 MHz).

A legjobb kártya sem ér semmit a megfelelő szoftverek nélkül. Szerencsére a Retinára már most, megjelenésekor is kaphatók. A népszerű 24 bites rajzolóprogramnak, a TV-Paint-nek már van Retina változata, és az ADPro2-höz is megvannak a modulok (ezek a közeljövőben lesznek kaphatók).

A Macro System ígéretet tett, hogy ha a Commodore továbbra sem támogatja a 24 bites grafikus kártyákat (átirányítható grafika), akkor megírják a saját Workbench meghajtójukat, amely lehetővé teszi az Amiga programok futtatását a kártyán.

Technikai paraméterek
Eszköz:
Retina valós idejű grafikus kártya (nem FrameBuffer), Amiga 2000, Amiga 3000, Amiga 4000-es gépekhez.

Forma:
Kártyán Zorro II (100 pólusú) aranyozott csatlakozó, 4 rétegű NYÁK, részben felületszerelt alkatrészek. Saját grafikus chip-készlet (Controller, RAM-DAC, Frekvencia generátor).

RAM:
1, 2, 4 MB ZIP 80ns vagy gyorsabb. 4 MB-os kiépítés 1MBx4, többi 256kx4 Fast Page Mode RAM.

SEBESSÉG:
A Zorro II-es busz teljes kihasználása, 3.5 MB/sec (0 wait states), a belső adatátviteli sebesség (a saját 32 bites RAM-ban) 10MB/sec.

KÜLSŐ CSATLAKOZÁS:
15 pólusú standard VGA

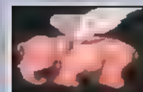
FELBONTÁSOK:
740x600 pixel-ig 24 bit (16.8 millió szín), 50-70 Hz nem váltottsoros, 800x600 pixel 65536 szín 72 Hz nem váltottsoros, 1024x768 256 szín 72 Hz nem váltottsoros (megfelelő monitorral), 1280x1024 256 szín, 87 Hz váltottsoros vagy 55 Hz nem váltottsoros módban.

Németországban a kártya októbertől kapható, ára:

1 MB - 540 DM.
2 MB - 595 DM.
4 MB - 695 DM.

MacroSystem GmbH
Friedrich-Ebert-Straße 85
5810 Witten
Tel.:(0 23 02) 8 03 91
Fax: (0 23 02) 8 08 84

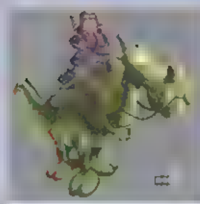
Marinov 'Gaborca' Gábor



Demologia skrevet af Jean fra Scoopex i October 1992 i K0benhavn/Danmark!

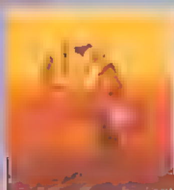
DEMOLOGIA

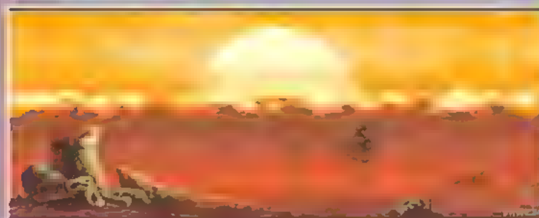
Nagy örömmel tölt el, hogy az olvasók többségének tetszik a rovat. Többen kértek, hogy ezentúl egy kicsit bővebben tárgyaljuk a havonta megjelenő újdonságokat. Őszintén szólva, számomra a 64 oldalas demologia tűnik ideálisnak, azonban ne felejtsük el, hogy másnak is helyet kell adni újságunkban, így egyenlőre maradunk a 2 oldalas kivitelezésnél. Mások szerint érdemes volna a kisebb introkkal és rövid demokkal is foglalkozni. Ennek bizonyos technikai akadályai vannak, ui. nem minden program alkalmas kép közlésére. Egy lefotózott álló vectortest egyáltalában nem látványos, azonban egy slideshowból, vagy trackmoból kiemelt kezdőkép már felettébb esztétikus.

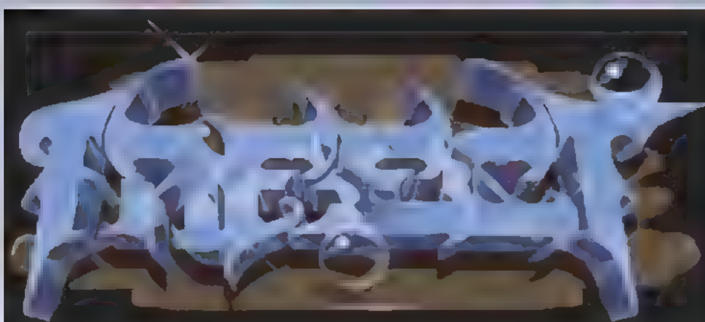






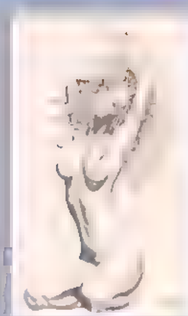






Forgotten/Mirage: Ezen holland csoport hosszú szünet után most friss erőkkel jelentkezett. Az Axis megszünte után a csapat Crackerjack személyében új coderrel és egy eddig ismeretlen, viszont páratlanul tehetséges grafikussal Dannyvel gyarapodott. A slideshow 9 képe közül akad olyan is, melynek mérete meghaladja a 2 képernyőt! Danny barátunk ezzel a gyűjteménnyel és egyéb kisebb munkáival máris a legjobb grafikusok közt tudhatja magát.

Freedom/Nova: Szeretett scene-ünk ezúttal francia csapattal gyarapodott, akik egy erősen közepes két lemezes demoval indultak a Lyonban megrendezett demoversenyen. Az érdekesebb rutinok közt szerepel a gömbre kifeszített fractal animáció, egy RGB színekkel megvilágított copper sakktábla, valamint a színek egész kavalkádját bemutató zoomoltatott scroll. A trackmo során bemutatott grafikák és zenék az átlagosnál valamivel jobbnak mondhatók, azonban a produkció összeségében nem túlságosan eredeti.









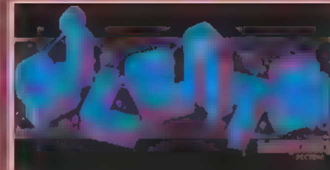


Stolen Data/Anarchy: Több hónap után a brit fiúk ismét jelentkeztek lemezújságuk legújabb számával. A programot ezúttal teljesen új design, valamint eddig szokatlan kétlemezes formátum jellemzi. A galery rovatban Facet, Hof es Danny képeivel



Static Chaos/The Silents

[illegible]



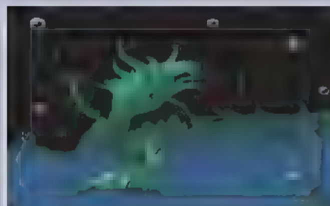
[illegible]



ismerkedhetünk meg, míg a charts részlegben a csoport saját toplistáit olvashatjuk. A cikkek minősége és a kivitelezés tekintetében ez az egyetlen discmag, mely felveheti a versenyt a norvég konkurenciával.

Mad Man's Return/Infect: Akik ismerik a Flash Production-Digi Concert sorozatát, ill. a Kefrens féle Multimegamixet, azok számára nem újdonság ez a német program. Hobbes és Beethoven, két zenész Dr.Alban és Snap számait felhasználva készítette el első musicdiscjét. A három fő részből álló összeállítás mintegy 8 perc hosszú, és a digi hangok csaknem egy lemeznyi területet foglalnak el.

Digital Intoxication/Tech: A prime'92 party egyik kiemelkedő alkotása ez a német program. A csoporttól szokatlan módon most egy nagyobb lélegzetű alkotással rukkoltak elő. A musicdiscek hosszú sora után, most egy vector és zeneközpontú trackmo került terítékre. Az első másodpercekben egy látványos karakterkezelővel ismerkedhetünk meg, majd néhány rendkívül gyors pixelizált vector és az utolsó részben egy rövid musicdisc következik. A program érdekessége, hogy megfelelő mennyiségű memória esetén a teljes adatállományt a memóriába tölti.



Reflex/Liquid: Az utóbbi időben egyre több gyenge csoport lepte el a scenét! Egymást követik a vacakabbnál vacakabb demok, s sajnos komlyabb alkotások már csak karácsonykor, húsvétkor ill. a nyári partykon jelennek meg. Egy ilyen semmitmondó trackmo a Liquid legújabb produkciója is. Új ötletek teljes hiányában, tulajdonképpen egyetlen látványos grafikára és rutinra építették programjukat. A teljes demoban csak vectoreffektekkel találkozhatunk. A tűrhető képernyők közé sorolható egy polygon űrhajó érdekes copperreffektus társaságában, ill. egy változó alakú test végtelen sok letarolt kockával a háttérben.



Prism/Melon Design: Sokak új kedvence, a dinnye újra itt van! Az előző produkciók szellemétől erősen eltérően, most nem egy eszeveszett demot, vagy egy idióta introt láthatunk, hanem egy többé-kevésbé komoly képekből összeválogatott slideshowt. A csoport új grafikusa Mack korábbi munkáit mutatja be a program segítségével. A képek minősége igen széles skálán mozog, egészen a rossztól a brilliánsig, de a többségre mindenképp az utóbbi jellemző! Szenzációként röppent fel a hír, hogy hamarosan látható lesz a Human Target második része!

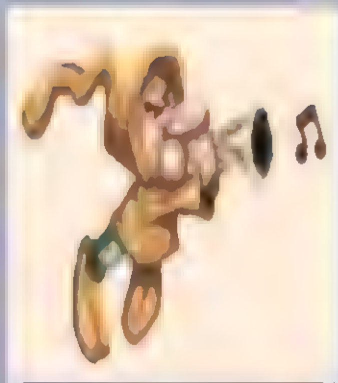


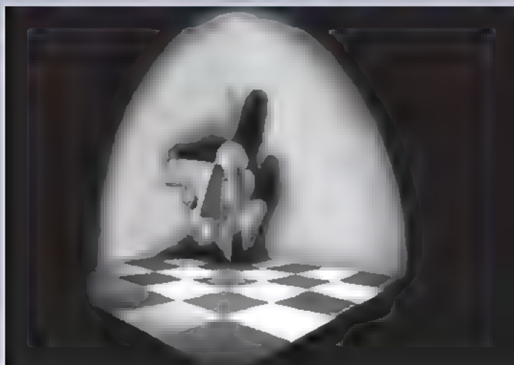
Jean

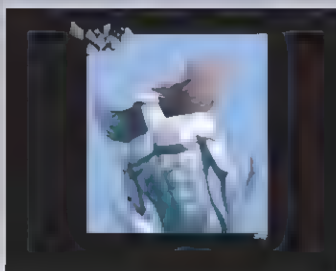
R.A.W./Pure Metal Coders

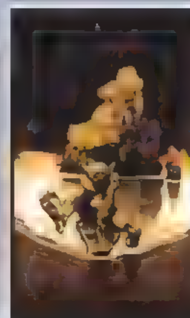
Amióta a nagy sikerű Zine megszűnt, a scenen egy új le- [illegible] hető, aki eddig soha nem látott [illegible] és igényes- séggel válogatja össze az egy lemezmányt. A [illegible] RAW tudja, hogy a közönségnek mi kell, a scenét, demokat és partykat az eddigiektől eltérő nézőpontból és ap- [illegible] cikkeken belül megtalálható az interjú, botrány, pletyka, humor, film, zene, és hardware rovat is. Nem utolsó sorban említendő, hogy a program társai közül magasan kiemelkedik az ízléses grafikák és design tekintetében.

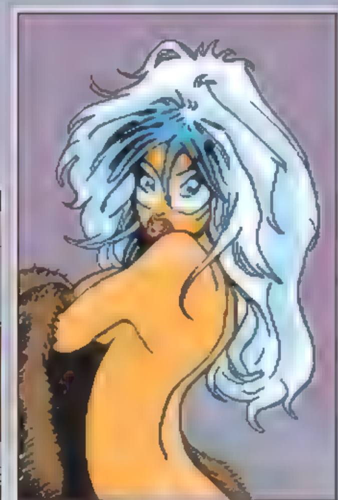












THE SEVENTH SWORD OF MENDOR

avagy kalandok Mendorban és Mendorral

Mendor hetedik kardja egy új kalandprogram, de az elkészülésének a körülményei is meglehetősen adventure-szerűre sikeredtek. A cikket, mint Flatliners tag - nem GURU szerkesztőként - készítettem. A történetben megírt kalandok és szereplők valódiak, sajnos egy részük nem kitalált karakter. A többiek viszont, ha nem lennének ki kellene őket találni. Mivel a cikk az események hiteles krónikája, semmilyen torzítást, érdekeltséget nem tartalmaz, ha valaki sértő megjegyzéseket találna, az direkt és készakarva került oda. /A pénztártól való távozás után, reklamációnak helye nincs!/ Ez a cikk azoknak készül, akik már elkezdték életük első programját, illetve előtte állnak még a nagy kalandnak. Érdemes tanulni a mi hibáinkból, tapasztalatainkból.

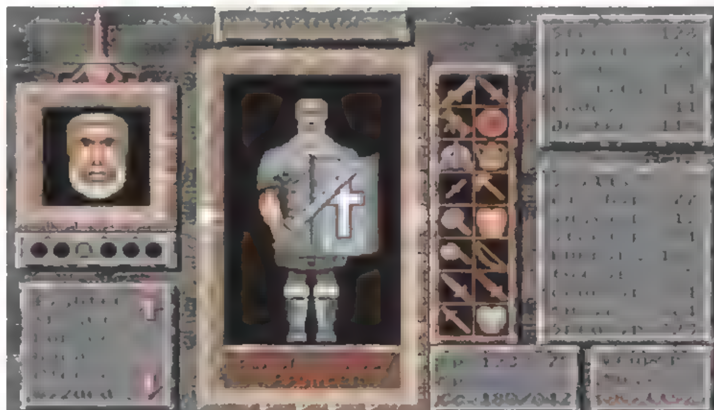
A történet teljesen átlagosan kezdődik. Adott három agilis megszállott. Az egyik egy könyv elkészítésének gondolatát latolgatja /nevezzük a továbbiakban Shy-nak/. A másik, - mint gyakorlott szerepjátékos /Chris/ - egy saját játékot szeretne készíteni. Találkozásuk után felgyorsulnak az események. A történet a harmadik álmodozó - Masell - azonnali bekapcsolódásával, gyorsan körvonalazódik.

Kell egy játék, amely szakít az eddigi hagyományokkal, azonban ötvözi azok tapasztalait. Már csak néhány apróság hiányzik: mint pl. programozó, grafikus, stb. Nem gond. Fiatal, tehetséges és igen jó haver, aki nem veti meg az Assemblert sem. Nevezzük egyszerűen Lalá-nak. Ja és nem árt egy tehetséges grafikus sem, aki ugyan nem fedezte fel a izzólámpát, - mint Edison - de éppen project nélkül rajzolgat. Valamint néhány hasznos tanácsnok, - Hoild a játékmester és Gábriel a festő - akik nélkül valószínűleg sokkal silányabb lenne. Érdemeik felvésettek a játék dicsőség csarnokába.

A program valójában 1992 januárjában indult. A fejlesztés első lépéseként egy demo verzió elkészítését céloztuk meg, a londoni tavaszi E.C.T.S. idejére. Mivel az időzítés nagyon fontos az értékesítés szempontjából, nem érdemes lemaradni a nagy dátumokról /április, szeptember/. Ezek a speciális kiállítások arra alkalmasak, hogy az ember megtalálja azokat a program managereket, akik eldöntik a cégek azévi program kiadását. A "levelezgetek és telefonálgatok" igen költséges, és nem túl hatékony eszköze a software forgalmazásnak. Nem ártalmas némi személyes kapcsolat sem, mert így nagyobb a bizalom a fejlesztők irányába.

Nem csak kishazánkban vannak tehetséges emberek, sőt a nagy cégek valószínűleg nem mennek csődbe a magyar játékok hiányában. Alapállapotban az az érdekük, hogy olcsón vegyenek jó játékokat. Vissza a történethez.

Sajnos az ECTS előtt egy héttel sajnos a coder véletlenül, minden előzetes figyelmeztetés nélkül - "Tra-lala" - eladta az Amiga típusú számítógépét. Maradt laza 5 napunk, mire kerítettünk két codert /Boomby és Mc.Master/, akik el is vállalták a munka ezen részét. Elkészült. Hát nem lett olyan fergeteges mint szerettük volna. Mindenesetre köszönet illeti őket a gyors segítségért. Mindezek ellenére olyan cég érdeklődött a kiállításon a játék után, mint a U.S. Gold. Sajnos a nagyon magas mércén, egy hónapos tárgyalás után nem tudtunk átjutni. Mondhatom nem veszem szégyennek a Wizardry, a Beholder és a Might & Magic készítői közötti versenyben egyáltalán indulni tudtunk.



Ekkor már velünk dolgozott a PC szekcióban Orovecz Feri és Brazil. Nincs többé csak Amiga verzióban kiadott játék jeligére. Hát igen, a játékoknak a jövő év színvonalában kell elkészülni. A következő nagy érdeklődőt egy kedves barátunk segítségével sikerült elpasszolnunk. Külön köszönet illeti azt a fiatal embert, aki egy magyar cég hasznos tagjaként, annyit árt amennyit tud. Ha esetleg véleményét kérik, akkor készségesen elás bárkit, akár ismeri a fejlesztőket és munkájukat, akár nem. Erre többször érkezett visszajelzés, mind a Muffbusters/Dragon Gyuri, mind a Mendor/Flatliners játékokkal kapcsolatban. Nagyon gusztustalan honfitársaink ilyen hozzáállása, mert legalább oka lett volna, DE NEM VOLT! Most már legalább van. Azon felül, hogy néhány hónap /és néhány ezer font/ csúszást okozott - türelmetlenség okából elvesztettem ismét a proramozóimat, akik már az őszi ECTS-re nem hittek a projectben és elhagyták a "süllyedő hajót". Megjegyzem, egy projectnek kellő megszállottsági szintet kell elérni ahhoz, hogy elkészülhessen. Ha pedig valaki kiszáll valamiből, akkor a későbbiekben lehetőleg ne befolyásolja a még dolgozó illetve a leendő tagokat. Akinek nem inge, helyébe jót várjon.

A PC verzió egyébként remekül haladt, Feri és Edison kitartó munkája miatt az őszi ECTS-re már a PC-s demo került ki. Az újabb verzió már sokkal jobban mutatta a grafikai és programozási szintünket, de sajnos a játék alapötleteit, újdonságait majd csak a kész változat demonstrálja. A program egyébként célegyenesbe ért. Némi új grafikával javultunk, amelyeket Joci - hivatásos grafikus - készít. Valamint ismét egy új Amiga programozó Little Horse -, azaz Paci - csatlakozott hozzánk. Most csak egy végleges játékot kell prezentálni és jöhet a díjazás. A díjazás? Itt álmodják túl magukat a magyarok. Nekünk is ígértek 100000, azaz százezer dollárt, sőt hallottam már ötven millió forintos ajánlatról is. Hát ilyen nem létezik! Korrekt szerződést gyanítom még elég kevesen kötöttek nyugati céggel. Senki sem szeretne még egy Abandoned Places anyagi bukást /a készítők egy része egy vasat sem kapott/. Viszont a cégek általában csak munkáért szeretnek fizetni. Ne várja senki, hogy munka nélkül hullik az ölébe egyetlen peták is. Mint a cikk is sugallja érdemes belekezdeni, de ha már elkezdtünk egy programot, érdemes befejezni, mielőtt elveszítjük társainkat, vagy türelmünket a cégekkel való huzavonában. A jó projectek végülis előbb vagy utóbb elkelnek, mint esetünkben is.

Shy

Az ATARI LYNX

(A játékok új generációja)



Ha arra gondolunk, hogy a nyolcvanas évek elején micsoda sikerük volt a gyerekek körében a Távol-Keletről származó, kézben tartható ún. "elektromos játékoknak", és felidézzük, hogy valójában ezek a kis szerkezetek mit nyújtottak a használóiknak, bizony elmosolyodunk. A mai kor gyerekeinek már színes képernyős, sztereó hangú játékcsodák állnak rendelkezésükre. A hordozható kategóriában az első ilyen kisgépet az ATARI készítette, és a Lynx (hiúz) nevet adta neki. A tekintélyes angol számítógépes játék-szaklap, a Computer & Video Games 1989. augusztusában így mutatta be a kis csodát, (akkor még Atari Advantage néven): "Kétszer olyan gyors, mint egy ST, annyi színe van, mint az Amigának, saját színes monitorral rendelkezik, és kiválóan illik az ember kezébe". A mini-konzolt R. J. Mical és Dave Needle tervezte, akiknek korábbi munkájának gyümölcse a 80-as évek második felének egyik legsikeresebb komputere, a Commodore Amiga is. Az "Advantage" 160*102 képpont felbontású kijelzőjén 4096-ból egyszerre 16 szín használható. Négy csatornás sztereó hangja a beépített hangszórón kívül fejhallgatón is élvezhető. Gyakorlatilag 2 MByte-os játékkártyák befogadására alkalmas, ezt azonban a kezdeti időkben nemigen használták ki. A piacra kerüléskor az "Advantage" vevői kb. 10 játékra számíthattak (pl. California Games, Impossible Mission, Blue Lightning, stb.). A cikk végén a szakíró megjegyzi, hogy az új Atari-konzolt a Nintendo-féle (monochrome) Game Boy-jal összehasonlítani kb. olyan, mintha az ST-t a ZX Spectrummal vetnénk egybe. Azóta három év telt el, az Advantage-ből Lynx lett, megkapta az "év konzola" díjat. Közel nem Game Boy-tempóban ugyan, de azért egyre több játékot fejlesztettek hozzá, és ennek megfelelően igen népszerű lett a maga piacán.

Azonban a konkurencia is lépett. Nem a Nintendo újította meg a Game Boy-t, hanem a másik "nagy", a Sega adta ki a Lynx első (és máig egyetlen igazi) vetélytársát, a Game Gear-t, amely azonnal tarolt, és viszonylag magas ára ellenére, igen nagy tömegeket hódított el az Ataritól. Kedvenc cégünk azonban nem hagyta ennyiben a dolgot, és nagy gondot fektetve a fejlesztésre, piacra dobta a Lynx 2-t. Tekintve, hogy az Atari Márkaboltban hamarosan kapható lesz ez a játékgép, érdemes megnézni, milyen szolgáltatásokat nyújt leendő tulajdonosainak. Némileg megváltozott a design, és kisebb lett a gép mérete, ami egy konzol esetén nem elhanyagolható szempont, nem beszélve arról, hogy a tervezői arra is ügyeltek, hogy az új kialakítással az elemek élettartamát, s ne pedig a Lynx árát növeljék... Az új Lynx tulajdonosai használhatják a régi Lynx cartridge-ait, hiszen a Lynx 2. felülről kompatibilis idősebb testvérével. A gépet árulják önmagában, vagy 50 dollár felárral csomagban, amely tartalmaz (a Lynx-en kívül) egy adaptert, egy California Games-játékot, és egy ún. ComLynx-kábelt arra az esetre, ha valaki multiplayer üzemmódban kíván játszani: azaz egyik Lynx tulajdonosa a másikkal akar megmérkőzni! A Lynx 2. tehát kisebb és könnyebb, mint elődje, de ennek ellenére továbbra is ugyanakkora a képernyője (a legnagyobb a hordozható játékok közül!). Még mindig csak a Lynx tervezői gondolnak a balkezesekre: Flip screen funkciójával ők "fejjel lefelé" használhatják a kis gépet. Az év végére több, mint 70 játék lesz kapható a Lynx-hez, köztük olyan szuperslágerek, mint a Hard Drivin' vagy a Viking Child. Nem beszélve a Chequered Flag forma 1-es játékról, amely csak a nevében emlékeztet Spectrumos ősére, és sosem látott minőséget képvisel a kézi konzolok között: 18, igényesen kidolgozott versenypályán, csodálatos hanghatások és grafikai megoldások mellett folyik a verseny.

És most nézzünk egy kis kérdezz-felelek játékot:

- Van elég játék a Lynx-hez ?
- Van bizony. 1992. közepén 70-féle játék van az üzletekben.

- Megéri az árát a Lynx ?
- Mindenképpen. Mindössze 10 dollárral drágább, mint a fekete-fehér Game Boy, és ezért színes grafikát és 16 bites minőséget kapsz.

- Milyen játékokat vehetek a Lynx-hez ?
- Sport, klasszikus arcade, shoot'em up, autóverseny és repülős játékok - ezek mind megkaphatók hozzá.

- Mennyire erőteljes a Lynx ?
- 16 bites grafikus rendszere van. Ez gyors akciót, csodálatos élénk színeket és izgalmas játékokat nyújt neked.

- Melyik hordozható konzolnak van a legnagyobb képernyője ?
- Természetesen az Atari Lynx-nek. 3.5 inch-es képernyővel rendelkezik.

- Milyen érzés az új Lynx-et kézben tartani?
- Módosították, hogy jobban illeszkedjen a kezedbe. A hátulját is úgy képezték ki, hogy kényelmesebb legyen tartani.

- Használhatom a régebbi Lynx-hez vett játékaimat?
- Igen. Teljes a kompatibilitás, úgyhogy mind a régi, mind pedig az új játékok tökéletesen működnek.

- Mennyiben segíti a háttérfény a játék élvezhetőségét ?
- Bárhol is vagy, autóban vagy az éjjeli sötétben, a háttérfény lehetővé teszi a játékot. Az új, továbbfejlesztett Atari Lynx-nél a háttérfény lecsavarásával egy játék megállítása (PAUSE) közben is cserélhetsz elemet.

- Miért kellene kézi konzolt vennem?
- Ezeknek az a nagy előnyük, hogy bárhová magaddal viheted őket. Nem kell otthon maradnod, és mivel ugyanazt a minőséget nyújtja, nem kell otthoni játékgépet sem venned.

- Miért vegyek pont Lynx-et?
- Azért, mert ez egyszerűen a legjobb kézben hordozható játékgép a piacon. Nem tudsz szabadulni a nagyfelbontású grafikától és az arcade-minőségű 3D látványtól!

Amennyiben ez a kis, amerikai prospektusból "átvett" párbeszéd nem hatott meg, vagy nem tartod elég objektívnek, gyere el az Atari Márkaboltba, és győződj meg magad arról, hogy a Lynx 2. miért "simply the best"...

Képes György

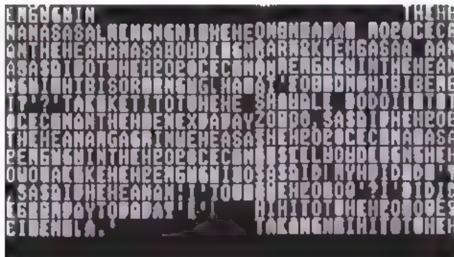
HIDDEN WORDS

A DIGITAL VISIONS Inc. legújabb remekműve, egy új generációjú nyelvoktatóprogram, amely az Amerikában már jól bevált "Learning By Using" (használva tanulni) elvet követi.

A játékos feladata egy (bármilyen nyelv) szöveg memorizálása, nehézségi fokozattól függő ideig. Majd miután a program letakarta a szöveg összes betűjét, a letakart szöveg kitalálása szavanként. A helyes tippek a megfelelő helyen megjelennek, és a játék addig tart, amíg az egész szöveget ki nem találjuk találva. Utána, esetleg lépve a nehézségi fokozatok skáláján, más szöveget tölthetünk be a gazdag szövegkönyvtárból.

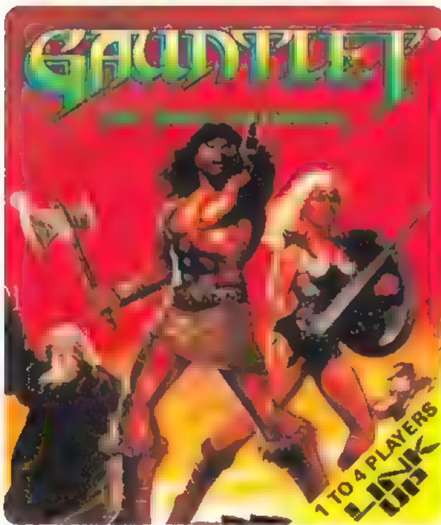
Az iskolai felhasználás érdekében a programcsomag tartalmaz egy editort, amely segítségével, a nyelvtanár begépelheti a saját tananyagát, melyet a diákok a főprogramban felhasználhatnak. Ezenkívül pedig a program az összes ATARI számítógépen működik !

Poseidon

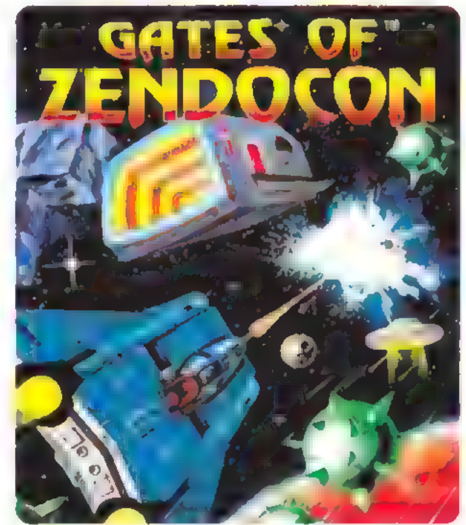




HOT TITLES







Gauntlet: Valamikor réges-régen a titokzatos kastélynál egy kristály meteor csapódott a Földre. Undorító teremtmények kiosontak a kastélyból és lenyelték a frissen lepottyant drágakövet. Neked és a barátaidnak az a feladatotok, hogy visszaszerezzétek a szajrét az erődítmény legmélyeről, ezzel megmentve a világot. (Világos?)

Ramp Age: Lizzie a gyík, George a gorilla, Larry a patkány s Ralph a farkasember felettébb mérgesek. Rusnya szörnyetegekké váltak, mikor a kutatólaborban megavitamin került az ételükbe. Azóta törnek-zúznak, a felhőkarcolók sorra dőlnek. Az utcán pánik uralkodik, ami nem csoda, hisz ami itt történik az tiszta horror!

Gates Of Zendocon: A rettenthetetlen és gonosz Zendocon fogjul ejt, és elküld az 51 halálos univerzumból álló privát pokol legmélyére. Innen kell magad átküzdened egyik univerzumból a másikba, míg haza nem érsz. (Jópofa az öreg, mi?). Semmi pánik, akadnak szövetségesek is!

(-C-A-)

A MULTIMÉDIA JÖVŐJE:

PERSONAL INTEGRATED MEDIA

A számítástechnika nagy mágusai időről-időre új varázsszavakat alkotnak, amelyek körül a computervilág foroghat egy darabig. Ilyen varázsige manapság a multimédia.A multimédia, amellyel kapcsolatban mindig úgy érzem magam, mint Rimbaud kenyérlesői, akik az ablakon át bámulják vágyuk elérhetetlen tárgyát.

Vajon a tévéreklámok álomirodáinak csodáit mikor üdvözölhetjük íróasztalainkon, s mi az, amit számunkra kínálnak?

A fogyasztói társadalmak fejlődésével a kilencvenes évekre általánosan elterjedtté váltak azok a szórakoztató elektronikai termékek, amelyek tíz-tizenöt éve csak kevesek számára voltak elérhetőek. Az USA háztartásainak 98%-a rendelkezik tv és rádiókészülékkel (a tévékészülékek 90%-a távirányítós), 94%-nak van valamilyen audio-rendszere, 77%-os a videómagnók elterjedtsége. A családok több mint egyharmada használ CD lemezjátszót, videójátékokat és személyi számítógépet. Mindmáig azonban alig nyílt lehetőség a különböző médiák összekapcsolására, integrálására.

A nagy számítógépgyártók többnyire már megalkották a maguk multimédia-rendszerét (elsősorban üzleti felhasználásokra), az egységesített szabványtól azonban természetesen még messze vagyunk.

Vegyük számba milyen jellemzőkkel kell rendelkeznie egy személyi multimédia-rendszernek:

- Fotorealisztikus képek reprodukálására való alkalmasság.
- Legalább CD/DAT szintű (vagy jobb) hang. - Azonnali alkalmazhatóság. A felhasználónak ne kelljen tucatnyi hardver - kiegészítőt megvásárolnia.
- Szoftverek minél szélesebb köre. A programok ne az üzleti, hanem a személyes szféra igényeihez alkalmazkodjanak.
- Megfizethető ár.(1000$ vagy kevesebb). (A vásárló természetesen csak olyan terméket fog választani, amely már meglévő média-eszközeihez gond nélkül csatlakoztatható.)

Ha a fenti követelmények teljesülnek, lehetőségeink szinte korlátlanok. Egyéni video-alkotásokat hozhatunk létre hanggal és szöveggel. Kedvenc rocknótánkat saját zengő hangunkon adhatjuk elő az eredeti zenével kísérve, vagy hangszeres tudásunkat csillogtathatjuk meg egy utólag odabiggyesztett szólóval. Családi fotóalbumunkat sztorikkal fűszerezhetjük, gyermekeink számára képes, zenés olvasókönyvet állíthatunk össze.

Lehet, hogy az álmunk valóra válik?

Az ATARI FALCON - amelyet oly lázas érdeklődéssel vár a piac - fejlesztési filozófiája épp a multimédia személyessé, széles kör számára is elérhetővé tétele volt. Megjelenésével valóban új dimenziók nyílnak a számítógép felhasználók előtt.

Az ATARI ROVAT olvasói a harmadik számban már megismerkedhettek a gép főbb jellemzőivel. Most kedvcsinálóként megkezdjük a csatlakozók részletesebb ismertetését, illetve ízelítőt adunk a már elkeszült szoftverekből.

Chronosn3D Key Frame Animator (Lexicor): 3D-s animációs program rendering funkciókkal.

eSTeem PILOT(eSTeem Inc.): Önfuttató demonstrációs anyagok létrehozására szolgáló programnyelv.

Genesis: The Galactic Tool Chest (Lexicor): 3D-s animációs programcsomag, mellyel űrbéli tájakat, bolygókat alkothatunk.

HyperLINK(JMG Software): Relációs adatbáziskezelő és alkalmazásgenerátor grafikával és hanggal kombinálva.

Kodak PhotonCD Access System(Color Concepts): Számítógépes fotóalbum.

Video Titler(Laser Distribution): Video-effektekkel megtámogatott video-feliratozó program.

-Szőke-

A BOMBA

"Már az atarisok sem csak a joy-t rángatják"

A fenti idézet, ha jól emlékszem, magától SHY-tól származik, aki a GURU képviseletében így summázta véleményét arról a gondolatról, hogy mi is csinálnánk egy lemezújságot. Természetesen az egész ötlet akkor született, amikor valamelyikünk véletlenül megpillantotta a GURU-t az Amigán.

Mezei Gábor (MeGa) és én (OMD) határoztuk el, hogy belevágunk. MeGa írta a programot, nekem pedig az a feladat jutott, hogy megpróbáljam az "anyagot" összeállítani. Néhány "állandó" munkatársat is találtunk: Langó Balázs az STE-tulajdonosok számára ír cikkeket, segítségünkre van Romhalmi Gyula és még sokan mások. Így aztán összeállt az első szám.

A második számban már a MIDI-rovat is beindult, Aczél Krisztián (CHR$) jóvoltából. Egy amigás srác (Cronon) pedig címzenét is írt nekünk.

Sajnos a BOMBA 3. augusztus vége helyett csak október elején jelenhetett meg. Ez a több mint egy hónapos csúszás nem csak azt eredményezte, hogy páran (nyilván) csalódtak bennünk, hanem azt is, hogy a konkurrencia is "felütötte a fejét". Ez persze nem baj, ellenkezőleg! Arra intett minket, hogy változtassunk.

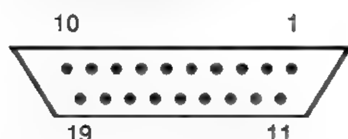
Idén már biztosan nem jelentetünk meg több BOMBÁ-t, viszont az új évben egy teljesen megújult lemezújsággal fogunk jelentkezni. MeGa és Balázs közösen dolgoznak az új programon, amely sosem látott minőséget fog eredményezni, ha minden jól megy, már januárban. Legfőbb célunk a grafika-központú átalakulás mellett az, hogy végre ne legyen "néma" a BOMBA.

Vigyázat! CSAK az a BOMBA a valódi, amelyhez számozott hirdetési szelvényt adnak, SONY lemezen, HAT Cent Kft-s matricával. Az összes többi kalózmásolat. Inkább vegyétek fel ingyen a BOMBÁ-t, de semmiképpen ne vegyetek hamisítványt, mert azzal csak a kalózmásolat terjesztőjének segítetek, akinek a zsebébe illetéktelenül belehullik kb. 100 forint - példányonként.

Képes György

FALCON 030 Anatómia ízelítőben

<Video/Genlock ábra>



1. Piros
2. Zölt
3. Kék
4. Mono/Overlay
5. Föld
6. Föld (Piros)
7. Föld (Zöld)
8. Föld (Kék)
9. Audio kimenet
10. Föld
11. Föld
12. Composite Video/Sync
13. Hsync
14. Vsync
15. Külső órajel bemenet
16. Even/Odd interface módban
17. +12V
18. M1
19. M0

Az M1 és M0 lábak rövidrezárásáról ismeri fel a Falcon 030 a rákötött monitort.

M1	M0	Monitortípus
0	0	ST Mono monitor
0	1	ST Színes monitor
1	0	VGA monitorok
1	1	Televízió készülék

Az új BLITTER 030 teljesen regiszterkompatibilis az ST-zéria Blitterével, habár egy új és sokkal gyorsabb konstrukció.

A rendszer oldaláról egy tucat új XBios rutinnal, melyek ezüsttálcán szolgáják fel a Blitter 030 és a DSP szemkápráztató különleges grafikai képességeit.

Például:
- VGA mód beállítás
- PAL/NTSC üzemmód
- Overscan On/Off
- Interlace On/Off

Színek:
(16 Bitplane-ig) 2, 4, 16, 256, 65536 szín, egy 262144 színes palettából válogatva
(Tyhhűűű! 3D króm bombák ?)

No, A boncolás eredményeit, a továbbiakban közöljük !

(C)1992 The Gang (Poseidon and Lord Chaos)

PD SZOFTVEREK az ATARI boltban

Pd No.001
1/ FINAL APPROACH CONTROLLER (repülésirányító)
2/ ATTACK (lövöldözős játék)
3/ AVECTA 1 (szöveges kalandjáték)

Pd No.002
1/ BOINGO (arcade játék)
2/ CINKO (logikai játék)
3/ CRUNCH TIME FOOTBALL (amerikai futball)
4/ MYSTIC REALM (arcade kalandjáték)

Pd No.003
1/ST COLORING BOOK (rajzoló program)
2/ THE SEVEN SKULLS (logikai játék)
3/ SLITHER (arcade játék)
4/ SUPER-JACKPOT SLOTS (pénznyerő automata)

PD No.004
1/ GFA BASIC (programozási nyelv)
2/ GFA-COMPANION (segédprogram)
3/ GFA-RUN ONLY (futtatóprogram)
4/ GFA-CROSS REFERENCE UTILITY (segédprogram)

PD No.005
1/ ST WRITER ELITE (szövegszerkesztő)

PD NO.006
1/ SEURAT (color/monochrome rajzolóprogram)
2/ ST COLORING BOOK ("kifestőkönyv")

PD No.007
1/ CAD 3D (CAD program)
2/ REZRENDER (CAD segédprogram)
3/ CAD 3D ANIMATOR (CAD segédprogram)

PD No.008
1/ PHASAR (könyvelő és adószámító program)

PD No.009
1/ CHAOS (fractal rajzolóprogram)
2/ PIXEL-PRO (képtrükk program)
3/ THE SHEDULE MAKER (naptár-nyilvántartó)
4/ WORD PUZZLE DESIGNER (szórejtvény készítő)
5/ INTERRSET RAMBABY (ramdisk és printer spooler)
6/ POKER SOLITARIE (pasziánsz)
7/ NEWSPEED (utility)

AMOS the Creator

A menü használata AMOS-ban

Mostani fejezetben a menü készítés technikájával foglalkozunk. Gondolom azzal, hogy menü, menüvezérelt program, mindenki tisztában van. Amigán a menük használata természetes és elterjedt, mivel így a program jól tanulható, áttekinthető.
Mouse jobb gombra megjelennek a főmenük. Majd ha a mouse pointert a kiválasztott főmenüre visszük, megjelennek az almenük, ebből válaszhatunk a mouse-zal al, illetve al-almenüt. Tehát ez lenne az un. roló menürenszer. De gondolom mindenki látta már, illetve használta pl. a DPaint-ot, vagy éppen a CygnusED-et, ezek és jópár Amiga program a menü rendszerre épül. Még mielőtt rátérnénk a tárgyra, tájékoztatásul közlöm, hogy ezzel a témával kapcsolatban a Guru lemezújságban demo programok találhatók. És persze más Amos témájú cikkek is. Mivel elég sokan reklamálták azt, hogy nincs a témához tartozó demo, szemléltető program. Nos hát a olvasók szava szent, ezentúl mindig lesznek a Guru lemezújságban, no és persze az Amos lemezújságban is demo programok, az éppen aktuális cikkhez. Persze itt is közlünk jónéhány szemléltető sort, ezeket ki is lehet próbálni, variálgatni vele, sőt tovább lehet fejleszteni. De most térjünk a tárgyra.

A menük:
A menü készítéséhez, a következő főbb dolgokat kell beállítani. 1. Fő, és al, illetve al-almenüket definiálni kell. Valamint engedélyezni. 2. Be kell állítani a menü pozíció lekérdezést, vagyis kiértékelni az egérrel kiválaszot menüt. 3. Menü kiválasztás után a megfelelő címkére, procedurára ugrás.

A főmenük definíciója:
Menü$ (x) = A$, ahol is
x - a főmenü száma, A$ - a főmenü neve
Pl:

```
Menü$ (1) = "első"
Menü$ (2) = "második"
Menü$ (3) = "harmadik"
```

A főmenük balról, jobbra haladnak a képernyőn. De mivel a főmenük kevesek a boldoguláshoz, kellenek az almenük is. Al, illetve al-almenük definíciója, hozzá rendelése a főmenükhöz:

Menü$ (x, y, z, ...) = A$, ahol is
x - főmenü száma
y - almenü száma
A következő példa jól szemlélteti az előbbi dolgokat, próbáljátok ki!

```
Menü$ (1)    = "első"
Menü$ (1, 1) = "almenü 1"
Menü$ (1, 1, 1)= "al-almenü 1/1"
Menü$ (2)    = "második"
Menü$ (2, 1) = "almenü 2/1"
Menü on
Wait key
```

Nos, itt már egy egyszerű kis menü programot láthattok.

További menü variációk :
menü$ (1) ="első", " " - Kiválasztáskor nem invertálja a főmenü szövegét, erre a " " jel mutat.

menü$ (1) ="első", "line" - Az "első" főmenü kiválasztásánál, átírja az "első" szót a "line" szóra. Ezek természetesen használható az al és al-almenükre is.

Choice (x) - a menü pozició lekérdezés Ezzel az utasítással lehet megtudni, kiolvasni, melyik fő, illetve almenüt választottuk ki. Pl: Print choice (1), choice(2), ...

Az előbbi példánál maradva Wait key helyett írjuk be:

```
Do
If Choice Then Print choice(1), Choice(2), Choice(3)
Loop
```

Eredményül három számot látunk a képernyőn, ezek azt mutatják: 1. szám - melyik főmenüt választottuk ki, Choice(1) 2. szám - melyik almenüt, Choice (2) 3. szám - melyik al-almenüt, Choice(3) Tehát, ha például a második menüben, az első almenüt válasszuk ki, "Almenü 2/1", akkor a következő számsort kapjuk eredményül. (2, 1, 0)

On Menü On - megfelelő fő, illetve almenü kiválasztása után engedélyezi az ugrást.
On Menü Goto A - ugrás az A címkére
On Menü Gosub A - úa. On Menü Proc - procedurára
Vagy éppen több ugrás :
On Menü A, B, C . . .
On Menü Off - Kikapcsolása
On Menü Del - Törlése

Az On Menü Proc-ra lássunk egy példát:

```
If Choice
    If Choice(1)=1: Proc 1
    End If
    If Choice(1)=2: Proc 2
    End If
    If Choice(2)=1: Proc 3
    End If
    If Choice(2)=2: Proc 4
    End If
    If Choice(3)=1: Proc 5
End If
```

Lehetőség van menü használatával egyidejűleg bármelyik billentyűt hozzárendelni, a menü pontjaihoz. Úgy mint pl. DPaint-nál...

Menü Key (x, y) To A$ Menü Key (x, y) To Scancod, bit
Pl : Menü Key (1,1) To A$ Az első főmenü első almenüjéhez rendeli az A$-ban meghatározott stringet.

```
Menü Key (1, 1) To 80
Menü Key (1, 1) To 80, 1
```

Scancod:	80 - 89		Funkció bill. F1-F10
	95 -		Help
	69 -		Esc
Bit:	0	-	Bal Shift
	1	-	Jobb Shift
	2	-	Caps Lock
	3	-	Ctrl
	4	-	Bal Alt
	5	-	Jobb Alt
	6	-	Bal Amiga
	7	-	Jobb Amiga

Pl :

```
Menü$ (1) =" Funkció Bill."
    For A = 1 To 10
        A$ = " F"+Str$(A) + " "
Menü$(1, A) = A$
Menü Key (1, A) To 79 + A
    Next A
Menü On
```

```
Do
If Choice Then Print "Meg nyomtad
a " ; Choice (2)
Loop
```

Próbáld ki, hogy ez a kis tíz soros program már igen szépen mutatja az Amos lehetőségít. Az Amos Extras lemezen találhatunk egy Menu Editor nevű fájlt. Ennek használatával könnyen szerkeszthetünk menüt.

```
Pl:   Load " Df0:Menü.menü"
      Menü To Bank 2
      Menü on
```

Megtehetjük ha pl. a bemutatott funkció menüt kimentjük lemezre. Save "df0:menü.menü", 2 - 2. bank

Menük a második Amos bankot használják! Majd: Bank To Menü 2 vagyis a betöltött második (menü) bankot mint menüt használjuk.

Menü On - Menü bekapcsolása
Menü Off - Menü kikapcsolása
Menü Del - Menü törlése
Del(x,y, ...) - x, y menü törlése
Menü to bank x - a definiált menü kimentése az x. bankba.
Bank to menü x - visszaállítja a menü definíciót az x. bankból.

Grafikai utasítások használata menükben:
Menü$(1)="(Locate 10,10:Ink 1,0) Szia"
Vagyis, az első menüben a, Cursort a 10,10-es pozicióba viszi, és kiírja az egyes színnel: Szia.

Bob / Sprite használata menüben :

```
Load "Amos_Data:Sprites/octopus.abk"
Menü$(1)="(Bob 1) 1"
Menü$(1, 1)="(Bob 2) 2"
Menü$(1, 2)="(Bob 3) 3"
Menü on : Wait key
```

Ahol is az Amos data lemezről betöltjük az octopus Bob-ot, majd definiálunk három Bob-t. Fő, illetve az almenükben. Tehát a menü megnyitásánál nem szöveget hanem egy aranyos kis Bob-t fogunk látni. Ha valakit ez sem elégítene ki, akkor csinálhat akár animációt is a megnyitott, és kiválasztott menüben.

LOcate x, y - grafikus cursor koordinátái x, y-ban. pl:

```
Menü$(1) ="Amiga "
Menü$(1, 1)="500-as (LO 50,50) egy "
Menü$(1 ,2)="cool gép"
Menü on:Wait key
```

Ink x, y - tinta illetve papír szín meghatározása.
x = 1 text papír színe, x = 2 papír színe, x = 3 outline szín, y = a paletta bármelyik szine

SFont x - karakter készlet beállítása Get Fonts-sal betöltött karakterek közötti válogatás. (SF 1)

SStyle x - karakter stílusok beállítása (SS 1)
Bit (x): Underline(0), Bold(1), Italic(2)

További grafika a menükben:
LIne x, y - vonal húzása menüben (LI 10,10) kezdőpont a cursor pozicióban.
SLine x - minta meghatározása
BAr x, y - négyszög rajzolása (BA 10,10)
ELLipse r1, r2 - ellipszis rajzolása menüben. Fontos, hogy a fentiek szerint írjad a grafikus utasításokat. Tehát két szó, és nagybetűvel! (LO, LI, BA,......)
Menü Line (x) - Főmenük kiírását határozza meg.
Menü Line(x, y) - ua. almenükre
Menü Bar x - Menük egymás alá kerülnek
Menü Bar (x, y) - ua. almenükre
Menü Active x - x főmenü aktíválása
Menü Active(x,y) - ua. almenükre
Menü Inactive x - x főmenü letiltása
Menü Inactive(x, y) - ua. almenükre
Menü Base x, y - Start pont kijelölése
Set Menü(,,)To x, y - menü mozgásának kijelölése.
Menü Mouse On/Off - az aktuális mouse pozicióban nyitja meg a főmenüt.

Ez útóbbi azt jelenti, hogy ahol éppen tartozkodik a pointer, ott nyítja meg mouse balgomra a menüt.

Természetesen ezek nem a teljes menü utasítások, de akinek a gépkönyv a rendelkezésére áll, az belemélyedhet a menük rejtelmeibe. Nem említettük olyan utasításokat, mint például: Menü Inactive, Menü Calc, Menü Called, Menü Once, Menü Movable, Menü Static, Menü Intem Static, Menü Separate, Menü Linked ... utasítások.

Azt még szeretnénk hozzá tenni, hogy az Amos a menü szót nem érti. Csak a menu-t; mi csak az olvashatóságért írtuk menü-nek. Végezetül még annyit, hogy köszönjük az érdeklődő leveleteket, bíztatásokat, igyekezni fogunk. Megjelentek újabb verziók az Amoshoz. Ezek OM V1.2, finomított vektor editor, Amos 3D V1.1, és a Compiler V1.1-es verziók. Ezek lényegében semmilyen új, fantasztikus utasítást nem tartalmaznak. Csak a régebbi verziók jobb és finomabb változatai. Viszont a múlt havi Easy cikkben emlegettük a kalssz zenelejátszó rutint, nos ez már az új V1.34-es verzióban benne van! Éppen ideje volt már. Music extension V1.54! így már kapásból betölthető bármilyen modul, nem kell átkonvertálni. Egy PT lejátszása sem okoz már olyan nagy gondot. Ezzel az eredeti verzióval rendelkezünk mi is, korlátozott darabszámban meg lehet rendelni nálunk. Természetesen egy szép, 400 oldalas könyvecskével, no és a regisztrációs szám is található a csomagban. E hiánya egy kis bonyodalommal járna, ha netán eladnál Amos-ban írt programot. Akár hiszitek akár nem, nyugaton igen is létezik, mégpedig elég kemény software rendőrség. Nem úgy mint idehaza. Ebben a hónapban most már ideje lenne megjelenni az Amos lemezújság harmadik számának. Meg is fog! Sajnos lapzártakor még nem érkezett meg a levél a Mandrain ill. az EuroPress-től, Mi ugyanis szeretnénk a magyarországi dealer-e lenni, az Amosnak. Pedig elküldtünk nekik egy jó pár saját demot, és felhasználói programot, no és persze a lemezújság második számát, majd lesnek milyen nyelven is dumálnak benne! Hi. A következő két rész tartalmából. Text utasítások és Window, a memória bankokról, részletes információ az új V1.32-es Amos Editor-ról, az új utasítások. Ezt a kis füzetet (15 oldal) különben a Mandarin, az Amos 3D-hez mellékeli, a 3D gépkönyvvel együtt (200 oldal). Mégegyszer elmondanám, hogy ezzel a cikkel kapcsolatban a Guru lemezújság 92. szeptemberi számában demo progamokat találhattok.
Mindenkinek szívesen állunk a rendelkezésére. Hungaria Amos Club 1675 BP., Pf.:116.

Lázi & Angler

Monitorok

HW

Sokan nem tulajdonítanak kellő jelentőséget a számítógép képének megjelenítésének, pedig ez az egyik legfontosabb kérdések közé tartozik. Nap mint nap tapasztaljuk, hogy az Amigások jelentős része hovatovább látássérült lesz a nem megfelelő monitor használata miatt. Ennek nem kell törvényszerűen így lennie, ezért térünk erre a témára, melynek az elvi alapjait kb. egy évvel ezelőtt a lemez GURU-ban olvashattátok. A számítógép képét monitoron és TV készüléken tudjuk szemmel követni. A televízió nem alkalmas komoly munkavégzésre, a monitornál sokkal gyengébb képi paraméterei csak messziről nézhető, főleg játékprogramok futtatását teszik elviselhetővé.

Tudom most a TV-sek azt mondják, a pénz beszél a kutya ugat, nekik nincs erre pénzük. E cikk szerzője a saját kárán tanulta meg, hogy a legfontosabb és először beszerzendő periféria a jó minőségű MONITOR! Ha ezen spórolunk, akkor állandó látásszervi panaszokkal és fejfájással kell számolnia mindenkinek aki 2-3 óránál többet tölt a képernyő előtt. Legyünk körültekintőek amikor monitort választunk hiszen ez az a készülék, melyet állandóan használunk, használnunk kell, ha a gépet bekapcsoljuk.

Hová kössem?

Kétféle alapvető csatlakoztatási megoldás létezik: a video és az RGB. Az Amigán igen jó minőségű video kimenet van, melyhez monokróm, azaz egy színskálás monitort csatlakoztatva kapjuk a lehető legjobb képminőséget. Az egy színskála azt jelenti, hogy fekete-fehér, zöld-fekete, sárga-fekete stb. képünk lesz. Ez pl. szövegszerkesztésre jó és PC-n is igen elterjedt, de nem hiszem, hogy egy Amigás beérné színorgia nélkül. Itt meg kell említsük, hogy egy színnél egy képpont az valóban egy képpont, míg színesnél egy képpont az három alapszínű pont eredője. Ezért van az, hogy az egyszínű monitorok sokkal nagyobb felbontásúak lehetnek. Színes videomonitort a modulátor oldalához csatlakoztathatunk, de ennek minősége nem éri el közel sem a monokróm videokimenet minőségét. Itt ugyanis kényszerűségből összekeverik a három színjelet és a szinkronjeleket. Az oda-vissza alakítgatások lerontják az átvitel minőségét. A javasolható megoldás az RGB monitor. Itt a három alapszínnek megfelelő jelet és a szinkronjeleket külön-külön viszik át. A legjobb színes képet így érhetjük el a lehetőségek (színszámok) maximális kihasználásával. Van egy még élesebb színes képet eredményező megoldás amit kis hazánkban senki nem látott, ez pedig a digitális RGB kimenet. Itt a PC-hez hasonló módon a monokrómmal megegyezően kiváló minőségű jelek állnak rendelkezésre azzal a kis szépséghibával, hogy a megjeleníthető színek száma 8, plusz ezek félfényerős változata, azaz összesen 16 lehet.

Monitorfajták

Mint már említettem, egy pontot három különböző alapszínű pont alkot. Ám az sem mindegy hogyan. A leggyakoribb geometriai elrendezés az, amikor egymás mellett van a három alapszín. Ennél jobb, élesebb képet adó elrendezés amikor az alkotópontok egy háromszögben vannak, hisz kisebb helyen elférnek. Most nézzünk meg nagyon közelről egy képernyőt! Figyeljük meg, hogy az elemi képpontok között kis fekete elhatároló részek is vannak. Ezek a területek fényt nem sugároznak, jelenlétük szükséges rossz, ami a képcsőben lévő perforált lemez (maszk) árnyéka. A világszabadalommal védett Trinitron képcsövek ilyen maszkot nem tartalmaznak, ezért egész felületük fénykibocsájtó. Az eredmény nagyobb fényerő, élénk színek, és sajnos mindenki másnál magasabb ár. Aki pénzügyileg el van eresztve, az csak ilyet vegyen!

(folytatjuk)

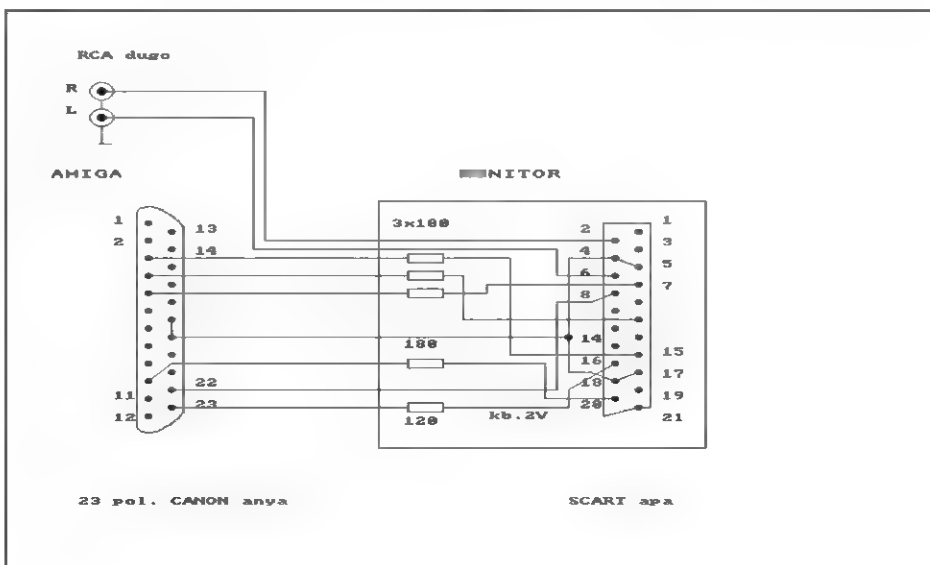
ZOZO & LALA



KÉPPONTELRENDEZÉSEK

Csatlakozókiosztások

AMIGA 23 pol.	SCART	
1	XCLK	1hang ki jobb
2	-XCLKEN	2hang be jobb
3	R	3hang ki bal
4	G	6hang be bal
5	B	7B
6	DI	8kapcsolófesz.12V
7	DB	11G
8	DG	15R
9	DR	16kioltójel
10	CSYNC	19videó ki
11	HSYNC	20videó be
12	VSYNC	4,5,9,13,14,17,18,21 GND
14	PIXLSW	
15	-CCK	
21	-12V	
22	+12V	
23	+5V	
18-19	GND	



VÍRUS

- Nyamm- mondta a vírus, és nagy megelégedéssel bekebelezte egy arra járó gyanútlan lemez bootblockját. - @$#@%#!!! - mondta a lemez tulajdonosa, amikor a lemezt az Amigába helyezve rendszert hívott, majd a szokásos töltési művelet helyett a bootblock új lakója egy helyes kis üzenettel közölte, hogy ő bizony a Cheater Hijacker nevű vírus, és nem kevesebb, mint 79.-ik leszármazottja egy valamikor elindult hasonló nevű ősének.

A fenti kis történet bárkivel megeshet, aki mikroszámítógépet használ manapság. Az Amiga felhasználók éppúgy, mint a PC vagy Atari tulajdonosok nap mint nap ki vannak szolgáltatva a vírusok kisded vagy éppen nagyon is destruktív játékainak. Ebben a cikkben az Amiga vírusok (ismert) típusairól, valamint a hatékony védekezéshez szükséges néhány programról esik majd szó. Először tekintsük át az Amigán előforduló vírusok típusait. Alapvetően négy nagy csoportba sorolhatók kedvenceink: bootblock vírusok, file (link) vírusok, trójai faló típusú vírusok és az ún. Disk-Validator-szerű vírusok. Nézzük meg ezek jellemzőit egy kicsit bővebben.

1. A bootblock vírusok

A leginkább ismert és gyakori vírus típus az Amigán. Szerencsére felismerésük és írtásuk nem nehéz feladat. Működési elvük nagyon leegyszerűsítve a következő: lemezről történő rendszerindítás esetén a számítógép a lemez elején lévő rövid kis programot betölti és futtatja (ez a bootprogram). A bootvírusok ezt a programot cserélik le önmagukra, tehát már rendszerindításkor ÉLNEK! Általában szép csendben beülnek a memória egy elhagyatott zugába és onnan még sok esetben a reset sem zavarja ki őket. Minden esetben, amikor olyan lemezt teszünk be bármelyik lemezegységbe ami nem írásvédett, a vírus ráköltözik annak a bootblockjára is (már evvel is kárt téve a lemezen!). Ha a vírus történetesen gyilkolásra van kiképezve, akkor írójának sötét lelke szerint időnként aktiválja magát (pl. bizonyos dátumokon vagy órában, netán állandóan!) és terrorcselekményeket hajt végre a lemez vagy BÁRMI MÁS ellen, pl. a lemez szektorait felülírja, vagy a memória egyes részeit kipucolja, de lehetne még említeni ezeknél jobb ötleteket is. A megnyugtatás kedvéért megjegyzem, hogy a jelenlegi bootvírusok még nem képesek megtámadni a harddisket és az FFS (FastFileSystem) lemezeket.

2. A file-, illetve linkvírusok

Amigán kevésbé ismert típus. Két fajtája ismert jelenleg: az egyik ami futtatható programokhoz láncolja magát és a fertőzött program minden lefutásakor aktivizálódik (fertőz vagy rombol). A másik egyszerűen készít egy másolatot a futtatható programról, más néven majd a másolatot jól eldugja, utána a vírus egy másolatával helyettesíti az eredeti programot. Minden esetben, amikor a "fertőzött" programot indítjuk, először a vírus indul el, működik egy kicsit aztán persze elindítja az eredeti programot is, nehogy túl hamar lebukjon. Ezek a vírusok jól megférenk, sőt remekül együtt is működhetnek a bootvírusokkal. Felismerésük és írtásuk sajnos nem túl egyszerű művelet, de nem lehetetlen (eszközeit lásd később).

3. A trójai falovak

Roppant egyszerű módon működő kártevők. Készítőik valamilyen hasznos programba olyan rutinokat helyeznek el, amik a program futása közben (előtt, után, stb.) bootvírusokat, filevírusokat helyeznek el a lemezen, netán már önmaguk is rombolnak egy kicsit. A trójai típusú programok felismerése igen nehéz feladat, az okozott kár elhárításáról nem is szólva. Nagyon gyorsan felhívom még itt a figyelmet arra, hogy nehogy valaki félvállról vegye ezt a típusú vírust! A legtöbb amigás által használt XCopy egyik verziója is ilyen, másoláskor bootvírust helyez el a lemezen (ha jól emlékszem a 6.4-es, de ez nem biztos). Néhány eredendően víruskeresőnek indult programot is átírtak jókedvű "emberek", amik víruskeresés és írtás címén pontosan az ellenkezőt csélekszi, mint várjuk tőle (pl. VirusX 5.0).

4. Disk-Validator típusú vírusok

Jó öreg Saddam barátunk első színrelépése óta ismert vírustípus, ami az operációs rendszer egy amúgy kellemes szolgáltatását fordítja ellenünk. Működése a következő: ha egy lemezen az operációs rendszer valamilyen logikai hibát talál, betölti és futtatja a Disk-Validator nevű programot. A Disk-Validator programot a vírus lecseréli önmagára (a hossz marad az eredeti, tehát első ránézésre nem tűnik fel), majd készít egy kis logikai hibát a lemez egy olyan részén, amit a rendszer elég hamar érzékel (ilyen pl. a root directory block). Ha ezután a fertőzött lemezt berakjuk valamelyik driveba, a rendszer jóhiszeműen betölti a Disk-Validator, ami persze már a vírus, így tulajdonképpen harakirit követ el, hiszen a vírus minden valószínűség szerint nem a hibákat fogja helyreállítani... Az első ilyen vírus a Saddam volt, ami a nagyvezér alakjához hűen hatalmas romboló erejével lopta be magát az amigások szívébe. Azóta az ilyen típusú vírusok mindenki nagy örömére hagyományosan destruktív jellemű-ek. Az AmigaOS 2.x felhasználók szerencsére már nyugodtak lehetnek, itt ugyanis a rendszer már MEM használja a Disk-Validator programot, tehát eleve halálra vannak ítélve ezek a vírusok.

Nem vagy egyedül!

Most, hogy nagyjából megismerkedtünk a ránk leselkedő veszélyekre, ideje arról is szólni néhány szót, hogy mit tegyünk ezek elkerülése illetve leküzdése érdekében. Ha betartunk néhány szabályt, kisebb a valószínűsége, hogy fertőzöttekké válunk. **1.** Mindig legyen egy steril rendszerlemezünk (ha már egyszer megvan a baj...) **2.** Minden új lemezt teszteljünk le használat előtt valamilyen vírusirtóval. **3.** Próbáljuk meg hiteles forrásból beszerezni az új vírusírtókat. **4.** Időnként rajtaütésszerűen vizsgáljuk végig a harddisket és a fontosabb lemezeinket, nehogy valamilyen trójai program túl sok kárt tegyen.

A vírusok kereséséhez az alábbi programokat ajánlanám:

VirusChecker: igen megbízható, rezidens utility. Jelenleg a 6.15-ös verzió a legfrissebb kiadás. Figyelem! Senki ne használja a 6.06 és 6.15 közötti verziókat, ezek ugyanis trójai faló típusú gyilkos programok! Az összes típusú vírus keresésére és írtására alkalmas, valamint képes bootblockokat megtanulni.

BootX: kellemes felhasználói felülettel ellátott program. Legfrissebb verziója jelenleg 5.1. Jónéhány bootblockot azonosít a vírusokon kívül is. Természetesen alkalmas az összes típusú vírus írtására. A VirusChecker-hez hasonlóan szintén tanítható. Bizonyos tömörítőkkel tömörített programokat képes kicsomagolni és úgy megvizsgálni a programokat.

LVD (Link Virus Detector): rövid kis rezidens program, ami a linkvírusok terjedését akadályozza meg. Jelenlegi legfrissebb verziója 1.72.

VirusZ: a VirusChecker-hez hasonló rezidens program. Szintén minden típusú vírus keresésére alkalmas, felismer jónéhány bootblockot a bootvírusokon kívül is. Külön kiemelném, hogy az általam ismert vírusírtók közül ez ismeri fel és csomagolja ki a legtöbb tömörített programot.

Ennyit röviden a vírusokról, a megelőzésről és az írtásról. A fenti programok legfrissebb verzióit mindig szerezd be, nyugot lehetsz, biztos szükséged lesz rájuk...

Brazil



AREXX

Üdvözlök minden nyájas olvasót az Arexx sorozatom harmadik részében. Ismét nekiesünk az AREXX nyelv boncolgatásának.



RexxMast

Egy hónapja a programsorok felépítésénél hagytuk abba. Nos az AREXX-ben a programsor több fizikai soron keresztül is tarthat, ha a sorok végére egy vesszőt teszel. Egy fizikai sorba több 'kijelentés' is tehető, egymástól pontosvesszővel elválasztva. Legutóbbi cikkemben említést tettem a cikkelyekről, amelyek magyarázata mostanra maradt. Nos.

A null cikkely az a sor, amely csak üres karaktereket és megjegyzéseket tartalmaz.

Címke cikkely, szimbólum végén kettősponttal. Ugró utasítások célját jelöli ki.

Hozzárendelés, a változó értékadása, melyet a változónevet követő egyenlőségjel azonosít.

Utasítás cikkely. A cikkely első szimbóluma a kulcsszó, amely meghatározza magát az utasítást. Az AREXX csak akkor ismeri fel, ha a cikkely elején áll. A kulcsszót követheti egy, vagy több argumentum.

Parancs cikkely. A parancs cikkelyek olyan kifejezések, amelyek eredményét az AREXX parancsként kiadja az aktuális fogadó programnak, amely értelmezi azt.

Az AREXX operátorai

Az AREXX-ben ugyanúgy használhatók a kifejezések, mint más programnyelvekben. A kifejezésekben a következő operátorok használhatók:

Aritmetikai operátorok

jel	prioritás	művelet
+	8	előjel
-	8	negatív előjel, előjel negálás
**	7	hatványozás
*	6	szorzás
/	6	osztás
%	6	egész osztás
//	6	osztás maradéka
+	5	összeadás
-	5	kivonás

Összefűző operátorok

Az AREXX két operátort biztosít a sztringek összefűzésére. Az egyik a ||. Ez az ASCII (124) jel duplán, hatására két szrting köztes üres hely nélkül fűződik össze. A másik a blank, ami egy üres karakterrel fűzi ösze a két sztringet. Hallgatólagosan összefűző karakternek vesszük azt is, ha egy sztringet és egy szimbólumot a kifejezésben közvetlenül egymás után írunk.

Például:
a="AM"
b="GA"
say a"I"b /* AMIGA */

Logikai operátorok

jel	prioritás	művelet
~	8	NEM (invertálás)
&	2	ÉS
|	1	VAGY
^	1	KIZÁRÓ VAGY
&&	1	KIZÁRÓ VAGY

Az operátorok 0 (hamis), vagy 1 (igaz) értékeket eredményeznek.

Összehasonlító operátorok

jel	prioritás	művelet
==	3	pontosan egyenlő
~==	3	pontosan különböző
=	3	egyenlő
~=	3	különböző
>	3	nagyobb mint...
>= ~<	3	nagyobb, vagy egyenlő
<	3	kisebb mint...
<= ~>	3	kisebb, vagy egyenlő

A "pontosan egyenlő" és a "pontosan különböző" csak sztringek összehasonlítására használható. Figyelembe veszi a kezdő szóközöket is, szemben az "egyenlő" és "különböző"-vel, amelyek nem figyelik azokat. Az összes többi összehasonlító operátor használható sztring és aritmetikai összehasonlításban is.

Számok és azok pontossága

Volt már eddig szó kifejezésekről, műveletekről és operátorokról, de az ezekkel kapcsolatos legfontosabb dologról, a számokról még nem. A szám a 0-9 számjegyekből, tizedes pontból, előjelből és tagoló üres karakterekből építhető fel. Megadható exponenciális alakban is. A szám feldolgozásakor a szám előtti, utáni, valamint a szám és az előjel közötti helyközök eltávolítódnak, anélkül, hogy az eredményt befolyásolnák. Magában a számban nem lehet szóköz! A számábrázolás pontossága beállítható. Az értékes számjegyek számát a "numeric digits" környezeti változó tartalmazza, melynek értékét a NUMERIC utasítással lehet megváltoztatni. Az AREXX-ben a boolean értékeket a 0 (hamis) és 1 (igaz) számok képviselik. Bármilyen más érték a boolean műveletekben hibát eredményez.

Még néhány apróságot megtárgyalunk, hogy a jövő hónapban rátérhessünk az utasítások ismertetésére. Az AREXX program hívásakor argumentum sztringet is kaphat. Az argumentum sztring az Arg utasítással, vagy az Arg() belső funkcióval kérdezhető le. Ha a program parancsként lett meghívva, általában egy argumentumot kap, de elvileg ez nincs korlátozva. Funkcióként történő híváskor, ha a funkció belső, bármennyi argumentum átatható. Külső funkciónak legfeljebb 15 argumentumot lehet átadni.

Az AREXX a REXX-el szemben beépített funkciókat használ az I/O műveletekhez. A program folyamán megnyitott fájlokról az AREXX listát készít és automatikusan bezárja a fájlokat, amikor a program rendben véget ér. Ha program hiba miatt szakad meg, az AREXX képes visszavenni az irányítást és egy szabályos kilépést végrehajtani, ezáltal nem maradnak nyitott fájlok.

Az AREXX szintaktikai leírását ezennel befejezettnek nyílvánítom (lassabban őrüljetek, még nem végleg!), a jövő hónaptól kezdve rátérek az utasítások, funkciók és parancsok ismertetésére.

Addig is a GURU legyen veletek!

Aurum

REAL 3D v.2



Ígéretesen indult, megjelenésekor nagy sikert aratott, majd hosszú időre eltűnt. Most újra itt van és erősebb mint valaha!

Két finn fiatalember, Juha és Vesa Meskanen közel öt éve fejlesztik a RealSoft fedőnevű cégük neve alatt futóReal 3D modellező és animációs programot. Az elegáns külsőmegjelenés egy gyors és hatékony modellezőt és egy nagyon szép képeket generáló és viszonylag gyors leképző (rendering) részt rejtett. A program verziószáma 1.4-nél megállt és több mint egy éve nem változott. Ám a fiúk nem pihentek, elkészült a Real 3D v.2, egy - nem csak Amigán - párját ritkító és hatékony eszköz a 3D animációval foglalkozók számára.

A v.2 gyakorlatilag csak a Real 3D elnevezésben hasonlít elődjére, és abban, hogy annak tapasztalatai alapján készült. Tervezésének főbb szempontjai a:

ZWD - Zero Wait State Design, vagyis a felhasználó nincs arra kárhoztatva, hogy a képernyőn a "Please Wait..." feliratot szemlélje. A program minden funkciója minden szituációban elérhető. Az időigényes feladatok külön task-ban futnak, így akár a leképzés ideje alatt is tovább dolgozhatunk. Ezt a szoftvertechnológiai vívmányokat felhasználó objektum orientált programnyelvnek (C++) köszönheti.

CEE - Customisable Environment and Expandability, azaz a felhasználó saját munka környezetet hozhat létre, és saját rutinjaival, effektjeivel bővítheti a programot. A program megjelenését, felhasználói felületét szabadon állíthatjuk. Új billentyűkombinációkra bejelentkező (új) funkciókat, menüpontokat, ablakokat definiálhatunk. Könnyen létrehozhatuk Caligari féle egy nézetű perspektívikus képet mutató szerkesztő ablakot, vagy a régi Real 3D-t idéző három nézetet (Tri View), vagy akár mondjuk egy kilenc különböző nézetet tartalmazó kilenc ablakos rendszert, amelyben akár minden ablak a test valós időben árnyékolt képét mutatja.

A test modellezés megtartotta a régi CSG-t (Constructive Solid Modell Geometry), amelyben egyszerűbb testekből építkezhetünk, boolean műveletekkel és pont szerkesztéssel finomíthatjuk a tárgyat. Új lehetőségek a Quadric és a Free Form. A Free Form rendkívül sokféle alakításra ad lehetőséget. Egy test alakíthatja, "benyomhatja" egy másik test felszínét. Ez a módszer különösen alkalmas "természetes" kinézetű tárgyak megjelenítésére. Rendelkezésre állnak a hagyományos phong árnyalt háromszög-felületelemek is. Ennek szöges ellentéteként pedig az ún. B-Spline görbék által definiált felületek. Ezek leképzési ideje a legjobb. Mivel a felületeket görbék adják meg, bármilyen közelről is szemléli a kamera a test felszínét, sohasem lát majd töredezett, szögletes éleket, mint egy hagyományos tecnikát alkalmazó 3D-s programnál.

A v.2 két fraktál generátort is tartalmaz. Az egyikkel hegyeket és völgyeket, a másikkal fákat állíthatunk elő.

A Real 3D minden verziója erősen támogatja a makrók használatát. Ezek segítségével létrehozhatunk bonyolult tárgyakat, vagy animációs effekteket. A makrókat "felvehetjük" a funkciók kiválasztásának nyomonkövetésével, vagy saját magunk írhatjuk a RPL (Real Programming Language) segítségével.

Bármilyen IFF képet felhasználhatunk texturaként, bump, clip, disc reflectance, shadow, spline mapping-ként. Animációk felhasználására is van képes. Először ad lehetőséget Amigán a textura morph-ra. A real 3D v.2 képes metamorph-ot megvalósítani két teljesen különböző felületű test között, ilyenkor a felület változását (a két kép átalakulásának fázisait is) a program automatikusan kiszámítja.

Az Imagine után először itt jelennek meg a (külön modulokban található) dinamikus texturák. Ám az Imagine-el ellentétben saját magunk is készíthetünk ilyeneket, a programhoz adott szerkesztő segítségével. Ezek a texturák nemcsak a test színét, hanem bármelyik tulajdonságát módosíthatják, így létrehozhatunk pl. bump texturákat is!

Nincs korlátozva a fényforrások alakja és száma. Létrehozhatunk olyan fényforrást, amelyben a testek ún. lágy árnyékot ("soft edge shadow") vetnek.

A régi Real 3D program legnagyobb hibája a primitív animációs lehetőség volt. Ezt a részt - csakúgy mint a többit - teljesen újraírták és most az object morp, particle animation, procedural animation, texture és material morphing, skeletonal control és még sok más lehetőség közül választhatunk. Az RPL segítségével különleges effekteket is létrehozhatunk mint pl. szél vagy gravitáció. Egy helyszínen több kamerát is definiálhatunk és ezek között tetszőlegesen válthatunk. A kamera tud mélységélességet is. Ez azt jelenti, hogy ha akarjuk akkor a kamerától távolabb lévő tárgyak elmosódva látszanak.

Úgy vélem, hogy a Real 3D v.2 - a legóvatosabban fogalmazva is - nagy kihívást jelent az Amigán futó többi 3D-s modellező és animációs program számára.

Ám a verseny folytatódik: a közeljövőben várható a népszerű programok új változatainak megjelenése, mint Caligari 3.0 és Imagine 3.0. Szeretettel várjuk őket is!

A Real 3D v.2 ára 1000 DM.

Marinov 'Gaborca' Gábor

True Print 24

Avagy egy nélkülözhetetlen program a nyomtatótulajdonosok számára!



Íme az Amiga op. rendszere által nyomtatott kép



A TruePrint 256 szürke árnyalattal nyomtat

AZ ASDG Inc., a méltán népszerű ADPro és más szoftverek készítője és forgalmazója egy új programmal jelent meg a piacon. A TruePrint az Amiga operációs rendszerének azt a hiányosságát pótolja, hogy a preferences-ben beállított nyomtatón (ha az színes) nem lehet csak max. 4096 színnel nyomtatni, hiába tudna több színt a nyomtató. A TruePrint24 lehetővé teszi a 16.8 millió színű képek fantasztikusan jó minőségű nyomtatását akár színes, akár fekete-fehér nyomtatón!

A Program egy lemezen érkezik, és a mellékelt Commodore-féle installálóval lehet a Winchesteren elhelyezni, vagy egyszerűen egy dupla kattintással a lemezről el lehet indítani. A megjelenő képernyő nagyon hasonlít az ADPro WYSIWYG operátoraira (talán nem véletlenül), tehát jól áttekinthető, könnyen kezelhető és tetszetős. A képernyőt betöltő háló a kinyomtatandó kép méretét jelképezi. Egy osztás egy lapnak felel meg, tehát max. 8x5 lap, A4-es lapokkal számolva kb. 1.5m x 1.3m-es posztert nyomtathatunk. Ekkor a program lapokra osztva nyomtatja a képet, ezeket összeillesztve kapjuk a nagyméretű képet.

A TruePrint természetesen figyelembe veszi, a beállított nyomtató sajátosságait, helyet hagy a széleken a poszter összeillesztéséhez, egyszóval jól használható.

Akiknek nincsenek ilyen nagyratörő vágyaik, azoknak is ajánlom a TP24-et. A 11 féle árnyalatképző algoritmus (ASCII, Ordered, Floyd-Steinberg, Horizontal, Vertical, Forward Brick, Backward Brick, Forward Diagonal, Backward Diagonal, Halftone) közül mindenki megtalálja a neki leginkább megfelelőt. Kiemelném a Floyd-Steinberg és az ASCII módokat. Az ismert F-S algoritmus itt is kiválóan működik, a teszt során egy 300 DPI-s HP-Laserjet-en rendkívül jó minőségű képet eredményezett. Az ASCII mód a kizárólag a karakteres nyomtató tulajdonosok szívét dobogtatja meg: végre lehetőségük nyílik grafikák nyomtatására! A TP24 különböző írásképű ASCII karakterek egymás mellé nyomtatásával hozza létre a képet!

A nagyobb igényűeknek a program a színes 24 bites ill. a 256 szürke árnyalatú képek kinyomtatását is lehetővé teszi. A mellékelt ábra jól mutatja, mi a különbség az Amiga operációs rendszere és a TP24 által készített kép között.

Marinov 'Gaborca' Gábor

Persze a 16 millió színű képek az igaziak, csak győzzük nyomtatóval!



Ray-Tracing

Amint láthatjátok ebben a számban az Imagine rovat visszaszorult erre az oldalra. Úgy vélem három hasábon semmi értelmes dolog nem fér el (a bemelegítő mondatok után elfogyna az oldal), ezért ebben a számban egy kis házi tárlatot rendezünk. A felhívásra rengeteg kép érkezik/érkezett, ezek közül válogatunk.

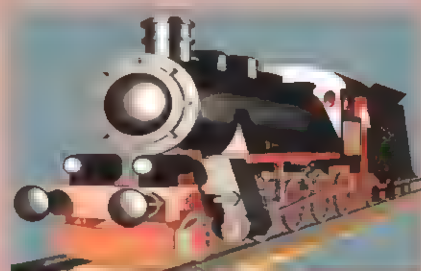
"Jani" képei. Régi jó cimborám, de azt hiszem a képekre pillantva senki sem gondol protekcióra... A képek Real 3D-vel készültek (nem a v.2-vel), egy 040-es kártyával felszerelt A3000-essel. Az összes tárgy Jani saját munkája, és nagyon jellemző rá, hogy az elkészült object-eket el sem menti, csak a kész képeket.



Bomber



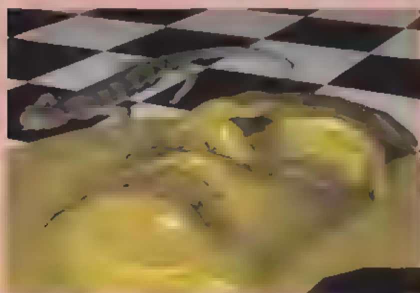
Jonny's house



Locomotion

HAM320x512

Kárpáti Zsolt (ROTC) munkái. Minden elismerésem azé, aki egy 2.3MB-os A500-assal ilyen képeket készít!
A nevek mellet látható érékek a leképzési időt jelentik (óra:perc).



Head (12:11)



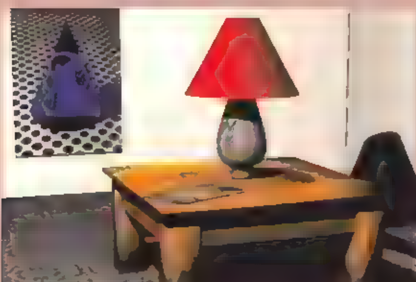
Reality (9:41)



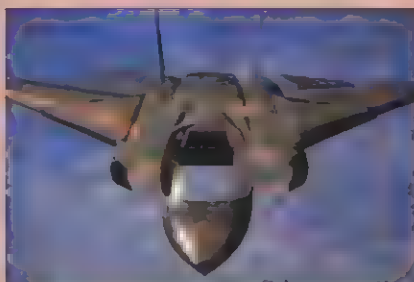
Somewhere (1:53)

24 bit 320x512

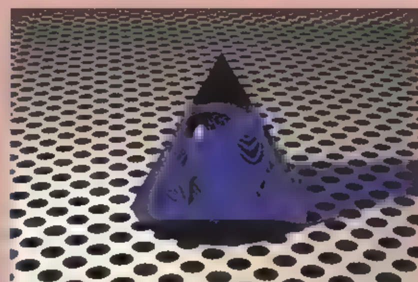
Szokodi András képei. Egy 25MHz-es 030-as turbókártyával felszerelt A500-ason készültek. A középső képen látható F14-es object ugyan ismerős a FlugDesign lemezekről, de ezt ő is írta levelében és ettől függetlenül a képek szépek!



Asztal



F14

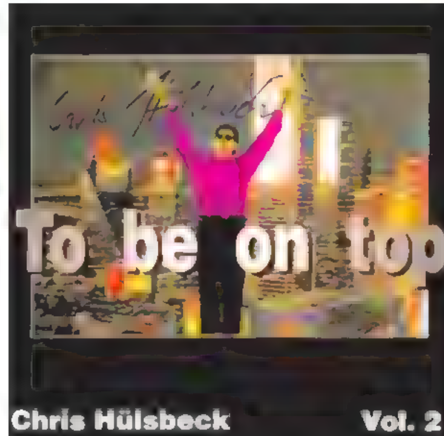


Glasscone.blue

HAM320x512

Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.







Apidya Soundtrack & To Be On Top Chris Hülsbeck

Az első, papíron megjelent Guruban már felhívtam a figyelmet erre a Hülsbeck nevű fiatalemberre, aki nem átallott azóta tovább dolgozni és újabb két CD-t jelentetett meg saját A.U.D.I.O.S nevű cégénél, és így most már három hetven perc körüli CD írható a rovására. Az első - Vol.1 - lemez címe Shades volt. A másodikként megjelentetett lemez az Apidya Soundtrack. Ez természetesen nem egy film zeneanyagát tartalmazza, hanem egy játékét, méghozzá a borító tanulsága szerint egy igen kellemes grafikájú játékét, amelyet a KAIKO adott ki a Play-Byte gondozásában. Akármilyen lehet egyébként a game, az biztos hogy a zenéje tökéletes. Az öt szint, a Game Over Part, a Credits mindkülön zenét kapott, nem is beszélve a game elején hallható Apidya main theme-ről. Ez eddig kb. 40-45 perc zene, a CD viszont 73 perces. Hogy mi van a maradék részen? Rap és techno keverékszámok, szerintem valami fenomenális. Újítás, hogy az egyes számokban már ének (szöveg) is hallható. Ezeknél a számoknál Hülsbeck társszerzőként és hangszerelőként szerepel. Az előadók (egyenlőre) ismeretlen nevű emberkék, de ha így folytatják, szerintem még hallunk róluk. Preshuz, Mikey J. Romeo és a többiek, remélhetőleg még sok ilyen jó zenével örvendeztetnek meg bennünket. Természetesen ez a lemez is DDD-s, igen jó minőségű és kiválóan szól.

Harmadikként adta ki a cég a To Be On Top című lemezt, amely a Vol. 2 címkét viseli. Nem egészen világos, hogy a másodikként kiadott CD miért nem viselheti ezt a címkét, de ez végül is az ő dolguk. Egy biztos: Nem lehet az az ok, hogy azon a lemezen nem csak teljes egészében Hülsbeck szerzemények vannak, mert ez így van a harmadik albumon is. A további zeneszerzők: Pseudo D. Rudolf Stember, P. Teenwolf, Jörg Schwizer. Újak az énekesek is, pl.: Gail Duncan, a Freestyle Fanatic, Kevin Duval és Juana Terry. Vannak azért teljes egészében instrumentális számok is a lemezen, mindjárt az első track, amely a Challenge nevet viseli. Nekem per pillanat ez a kedvenc szintetizátorzeném, valami isteni, ahogyan variálják a főtémát, és milyen profi szinten! Bár itt az Amiga már csak a midivezérlést látja el az Audiolink programmal karöltve. Továbbra sem igazak tehát azok a híresztelések, amelyek szerint az Amiga használhatatlan bármilyen zenei célú alkalmazásra. Sajnos az újság kereteit szétfeszítené, ha külön-külön végigmennék az egyes számokon, leírva jellemzőiket, így csak annyit, hogy ezen a CD-n NEM található gyengébb szám, a maga műfajában mindegyik jó, sőt van olyan is, amely simán veri a manapság futó slágerek bármelyikét. A kiváló hangminőség már szinte természetes. Remélem, hogy most már sorozatban születnek majd a jobbnál jobb albumok az AUDIOS-nál.

Az első Guru-cikkhez képest, ahol arról futtattam az eszmét, hogy hol, hogyan és miért nem lehet beszerezni ilyen stílusú lemezeket, van egy üdítő változás. Most már legalább meg lehet rendelni a német címen mindhárom CD-t. Ez a cím pedig a következő:

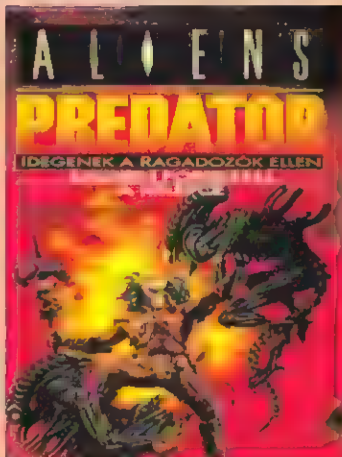
AUDIOS Records, Südliche Ringstraße 214, 6070 Langen 1.
Tel.: 06103-28435 Fax: 06103-54362

A CD-k ára 30 DM körül mozog.

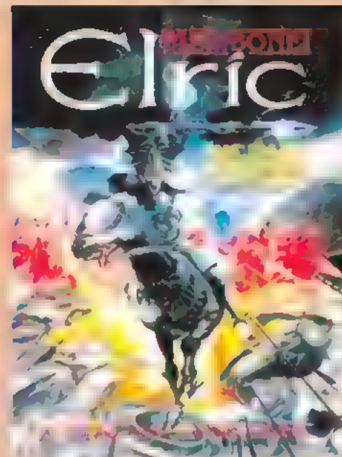
Amiga Sound Edition

1991-ben az osztrák Amiga klub és az Aktuellen Software Markt - ASM - pályázatot írt ki az ország amatőr zenészeinek, hogy megtalálják a legjobb osztrák Amigás zenéket. A fődíj egy CD volt, amelyen a legjobb zenék szerepeltek. Ez a CD viseli a fenti címet. Már sokszor kérdezték tőlem, hogy miért nem lehet hallani Amiga zenéket a rádióban, hiszen vannak igazán jó számok. Sokan nem hitték el a választ, mely szerint az Amigából kijövő hang direkt kivezetve, pl. a keverőpultra, finoman szólva emberi fogyasztásra alkalmatlan. Nos, nekik ajánlom, hogy hallgassák meg ezt a CD-t. A pályázat egyetlen feltétele ugyanis az volt, hogy mindenféle segédszerkentyű nélküli, direkt Amiga zenék versenyezhetnek csak. Ez még nem lenne baj, csakhogy a CD-re is így vették fel őket. Ebből következően a minőség igencsak pocsék, nyugodtan versenyezhetne a legrosszabb minőségű CD büszke címért. A hatalmas alapzaj (!) valószínűsíti, hogy a mesterszalag egy kutyaközönséges kazetta volt. Még mindig elmenne, ha a zenék jók volnának. Sajnos azonban egy-két kivételtől eltekintve a számok színvonala alulról ostromolja a hallgathatóság határait. Van rajta pl. egy olyan szám, amelyben ékes német nyelven zengik az Amiga dicséretét, olyan 3+2 stílusban, ilyen szöveggel, mint "van egy igazán fenséges gépem, Amiga a neve a drágámnak". Igazán nem a magyaros öntudat beszél belőlem akkor, amikor azt mondom, hogy ha egy mesebeli szponzor segítségével összeállíthatnánk egy hasonló, de magyar zenekből készült válogatást, akkor az a CD alig pár százszor lenne jobb, mint ez.

STILLA







Új Valhalla könyvek

Michael Crichton: Őslénypark

Akinek semmit sem mond a szerző neve, az most nyugodtan érezze úgy, hogy sokat veszített hiszen nem ismeri a SF egyik legjobb és legeredetibb íróját. Crichton követte el a világhírű Androméda törzs c. könyvet és az ő lelkiismeretét terheli a Kóma c. művecske is, amely elindítója lett egy sikerműfajnak. Talán kevesebben ismerik a Kongó c. regényét, pedig semmivel sem rosszabb, mint az előbb felsoroltak. 1990-es regényével ismét a dolgok közepébe nyúl. Napjaink misztifikált, agyondédelgetett tudományágát, a génsebészetet, a géntechnikai kutatásokat veszi célba. Egy amerikai milliomos saját állatkertet szeretne, ami végül is nem nagy ügy. A dolog akkor válik érdekessé, amikor kiderül, hogy az állatkertben több millió évvel ezelőtt élt állatkákat szeretne tartani, pl. a Föld valaha élt legnagyobb ragadozóját, a Tyrannosaurus Rex-et. Saját géntechnikai cégének sikerül újjáalkotni a jurakori állatvilág néhány képviselőjét, amelyeknek a genetikusok szerint szelídnek, idomíthatónak és szaporodásra képtelennek kellene lenniük. Valami kis hiba csúszik a számításokba, és amikor a szuperbiztonságos állatkert védelmi berendezései több egybeeső hiba miatt kikapcsolnak, a milliomos magánszigetén elszabadul a pokol. Lassan kiderül, hogy a buta, szaporodásképtelen állatkák hihetetlenül rafináltra sikeredtek és egyre többen vannak. Sőt kijutnak a szárazföldre is, ahol a kis dzsungelmélyi falucska orvosa egyre furcsább harapási eseteket kénytelen kezelni. Az egész könyv végig izgalmas, sehol sem ül le a sztori, sőt! Végezetül egy idézet egy tökismeretlen senkitől, Steven Spielbergtől: "Filmet csinálok belőle...". *Stilla*



Patriot Games

A terrorizmus és a népcsoportok közötti gyűlölet nagyon is aktuális téma manapság. A film megteremti a megfelelő légkört, hogy a mozilátogató beleélhesse magát ebbe a problémába. A mesterien kidolgozott történet és a kiválóan alkalmazott látványosságok lebilincselővé teszik a filmet. Ehhez még hozzájárul Harrison Ford nagyszerű alakítása is, ismét nem kell csalódnunk a nagyszerű színészben. Azt nem állíthatom, hogy kellemes kikapcsolódást igér a film, azonban mindenképpen érdemes megnézni. *Bear*

Álompark - A kötelező olvasmány.

Na végre. Itt az első olyan könyv, amely mindenkit megfertőz a szerepjátékok örömével. Ajánlom a művet mindenkinek, aki szereti a jó és izgalmas történeteket, képes elmerülni egy story fordulataiban. Az "Álompark" stílusát tekintve meghatározhatatlan keveréke a fantasy és a krimi irodalom klasszikusainak. Joggal állíthatom, hogy minden kezdő és haladó játékosnak kötelezővé tenném az elolvasását. A történet az első pillanattól fogva sodró lendülettel vezeti végig az olvasót - szinte beleevonva a cselekmények forgatagába - a meglepő megoldásig.

Kedvelem, ha egy történet annyira megmozgatja a fantáziámat, hogy észre sem veszem a környezetem történéseit. A könyv egy játékpark - Disneyland-szerű jövőbeli csoda - mindennapjaiba vezet. Egy nagyszerű játék kellős közepébe. A játékosok egyénisége, a játékmester és az osztagparancsnok párharca, a jól elképzelt mágiarendszer és a szimulált világ realisztikus hatása szinte tapinthatóvá teszi a cselekményt. Ez egy olyan világ amelyben én is szívesen játszanék, van rá egy tippem, hogy nem várat sokáig a megvalósítása sem. Nem utópisztikus SCI-FI és nem hagyományos fantasy. Egyszerűen csak egy remekül megírt történet.

A könyvre (szerencsére) nem lehet ráfogni, hogy egyik vagy másik létező szerepjátékot írták meg. A játék stílusában az AD&D-hez hasonlít, és az írók is biztosan játszottak már egy párszor. A könyvben a nagyszerű történet mellett a szereplők jól kiformált jelleme teszi tökéletesse a művet. *Shy & Masell*

TOP Listák

SZIMULÁTOR

1.	A-Train	(-)
2.	Falcon 3.0	(1)
3.	Civilization	(3)
4.	A.T.A.C.	(-)
5.	Pinball Fantasies	(-)
6.	Lotus 3.	(-)
7.	Megafortress	(8)
8.	Air Support	(-)
9.	B-17	(4)
10.	Red Zone	(9)

KALAND

1.	Wizardry 7.	rol.	(-)
2.	Darklands	rol.	(1)
3.	Quest for Glory 3.	adv.	(-)
4.	Rex Nebular	adv.	(-)
5.	Ultima 7.	rol.	(5)
6.	Fate-Gates of Dawn	rol.	(2)
7.	BAT 2.	adv.	(-)
8.	Laura Bow 2.	adv.	(-)
9.	Inca	adv.	(-)
10.	Dark Queen	rol.	(10)

AKCIÓ

1.	Beast 3	(-)
2.	Zool	(6)
3.	Roger Rabbit	(1)
4.	Push-Over	(2)
5.	Laser Squad	(-)
6.	Project-X	(3)
7.	Fire and Ice	(7)
8.	Delivarence	(4)
9.	Alien Breed	(9)
10.	Addams Family	(5)

ABSZOLÚT 10

1. Zool/Gremlin
2. Lotus II/Gremlin
3. Sensible Soccer/Renegade
4. Jimmy White Snooker/Virgin
5. Falcon/Action 16
6. A-Train/Ocean
7. Monkey Island 2/US Gold
8. Fire and Ice/Mindscape
9. Premiere/Core
10. Civilisation/Microprose

PC 10

1. A-Train/Ocean
2. Jimmy White S./Virgin
3. More Lemmings/Psygnosis
4. Sherlock Holmes/EA
5. Indiana Jones/US Gold
6. Monkey Island/US Gold
7. Falcon TigerD./Microprose
8. Vizardry 7/US Gold
9. Links 386 Pro/US Gold
10. Great Naval B./US Gold

Demo 20

1. Guardian Dragon II/Kefrens
2. Hardwired/Crionic'N'Silents
3. Sound Vision/Reflect
4. Odyssey/Alcatraz
5. D.O.S./Andromeda
6. Aabsolute/Soc.Brigade
7. Human Target/Melon Dezign
8. Maximum Velocity/The Silents
9. Piece Of Mind/Nikki Corrupt.
10. S.O.S./Melon Dezign
11. Wayfarer/Spaceballs
12. Musication/Absolute
13. Multica/Andromeda
14. CDTV Musicdisc/Muffbusters
15. In The Kitchen/Anarchy
16. Deja Vu/Anarchy
17. Linus/Palace
18. Optimum Fuckup/Sanity
19. Point Blank/Andromeda
20. Delirium/Complex

FILM

1.	Patriot Games	(10)
2.	Nikita	(1)
3.	Tökéletes katona	(4)
4.	Wayne világa	(-)
5.	White Sand	(5)
6.	Alien 3.	(6)
7.	Dupla dinamit	(9)
8.	Halálos fegyver 3.	(7)
9.	Flatliners	(8)
10.	Elemi ösztön	(3)

Apróságok

Előző számunkban hat oldalon beszámoltunk a cégek karácsonyi kínálatáról, s így nem sok újdonság maradt. Azoknak viszont, akik nem fejtették meg az előző számunkban lévő kaparós játékunkat (lásd bevezető), azoknak itt a teljes cikk:

Microprose - 7. oldal
Mantis: XF5700 Experimental Space Fighter. Gonosz rovarszerű űrlények atombombákkal megszórták a földet. Hogy kiírtsanak minden élőlényt, lárvákat keltetnek ki az élő emberi testekben, amelyek kikeléskor megölik azokat. Egy flottát vezérelhetsz az űrlények ellen, több mint 100 küldetést kell teljesítened. Az Amiga verzió jövőre lesz kész.

Psygnosis - 65.oldal
Amikor a Psygnosis standhoz mentünk, az ajtóból egy tricigliző Lemming rontott elő, majdnem leverve minket a lábunkról. Ezek után exklúzív vetítés kezdődött a Psygnosis elkülönített termében. Minden újságíró kapott egy 3D szemüveget (természetesen Psygnosis emblémával) és még a vetítés előtt pattogatott kukoricát osztogattak mindenkinek. Amint a hangulat a csúcsára hágott, elkezdődött a vetítés. Először az Air Supportot mutatták be, ahol többször is használni kellett a szemüveget. Ez a játék leginkább az Armour Geddonhoz hasonlítható, mind stratégiai mind szimulátor szempontból, de a játék nem fillezett vektorokkal manipulál, hanem vonalvektorokkal. FracScape technikát alkalmaztak a játékban. (Amiga/PC) Ezek után a Beast III-at mutatták be, amely jobban hasonlít a Beast II-re mint az I-re (sajnos), de érdekes logikai feladatokat kell megoldani. A játék kódja és grafikája a hagyományos, bevált Beast-es hangulatot árasztják (Amiga). A Creepers egy logikai Lemmings lemmingek nélkül. Itt kukacokat kell a célhoz eljuttatni. A játék aranyos, de semmi extra (PC/AMIGA). Most pedig (harsona) két új DMA (fanfárok) játékról számolhatunk be. JÖN! LESZ! IGEN! LEMMINGS 2! Sétáló-ugráló, pedálozó (tricigliző), futó-ugráló, görkorcsolyázó, futó, sielő LEMMINGEK szégyenítik majd meg az öszszes eddigi logikai játékot. A filmben volt még egy fergeteges intro, amit csak Terminator-Lemmingnek hívhatunk. A másik DMA játék a Pugsey, amelyben egy birodalmi lépegetőt irányíthatunk a 2. világháborúban. A játékban gyönyörűen meg van animálva a lépegető! De ezzel a gépezettel iszonyatos mészárlásokat vihetünk végbe, gondolom a Lemmingek máris a készítőik agyára mehettek. Oh, no!

E havi híreink:
Sierra
A *Betrayal At Krondorról* már beszámoltunk, de úgy érezzük, hogy ez a program több



figyelmet is megérdemel, már a grafikája miatt is. A Sierra és Dynamix ígérete szerint ez a játék rendelkezik majd a legrealisztikusabb animációval, amit valaha is elkészítettek. Fejlett intelligens harc lehel életet a PC-dbe, különböző utak, fejtörők, több befejezés és nagy szabadságot biztosítanak. A játék Raymond E. Feist Riftwar bestseller novelláin alapul, remélhetőleg október végére, november elejére elkészül.

Front Page Sports: Az American Football több mint egy egyszerű sportjáték. Edző, manager vagy játékos szerepét játszhatjuk. A csapatok közül, az otthon játszó fél könynyen előnyt szerezhet a szurkolók segítségével.



A játék realitás szintjére jellemző a hosszú passzokat vagy lövéseket befolyásolhatja a szél San Franciscóban. A játék PC-re készül.
Quest For Glory I. Sierra C.I.

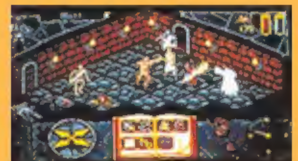


Ez egy speciális Sierra kiadása a régi játéknak, röviden egy teljesen más történetet kell végigjátszani.

Microprose
Task Force 1942 - Tengeri csaták a második világháborúban. A Microprose - amely világhírét a jobbnál jobb szimulátorainak köszönheti - elkészítette az első második világháborús játékát. A játék 1942 Salamon Szigeti Kampány fedőnevű akciót szimulálja, ahol rombolókat, cirkálókat és hadihajókat irányíthatunk. A Task Force 1942-nek olyan speciális effektjei vannak, mint realisztikus éjszakai harc, vakító robbanások, égő és süllyedő hajók, valamint szimulált időjárási viszonyok. A játék november elején jelenik meg. (PC)

Domark
Eleget tudsz tenni a Nemzetközi Rögbi Kihívásnak? A sikeres *Rugby - World Cup* folytatása új tulajdonságokkal. Eleinte a menedzsment követeléseknek teszünk eleget, tanulmányozva és kiszámítva a játékos statisztikáit. Kiválasztva a nyertes csapatot, a taktikát és stratégiát kell kidolgozni. 16 nemzetközi csapattal mérhetjük össze az erőnket. Akció visszajátszással bármikor rekonstruálhatjuk az eseményeket, visszanézhetjük a győztes gólokat.
(PC/Amiga/ST verzió lesz.)

Gremlin
A *HeroQuest II.* Egy évvel az



első rész után, megjelenik a *Legacy For Sorasil.* A játék 10 küldetést tartalmaz és nem csak dungeonban játszhatunk. Novemberben kerül piacra. (AMIGA/ST)

Ocean
A *Cool World* egy Kim Basinger film, amiben Jack Deebs grafikus egy olyan élethű nőt rajzol (Holli névre hallgat), hogy a grafika életre kel. Át akar jutni a saját Cool világából a mi világunkba, de úgy néz ki, más rajzfilm figurák ebben megelőzték. Ezek viszont felborították az egyensúlyt, azzal hogy összekeverték a Cool tárgyakat a mi világunk tárgyaival. Ez akár még katasztrófához is vezethet, így Harrisnak ezt a rendetlenséget kell helyreraknia, mielőtt még túl késő lenne. Látványos rajzfilmszerű grafikájú Cool World, 12 helyszínen játszódik.
(PC/AMIGA/ST/C-64)

Masell

A UPI jelenti

UPI 1992. április 1.

Ma hajnalra virradóan merénylet áldozata lett William H. Gates, az ismert software cég, a Microsoft elnöke. Az igazgatóval seattle-i villájában végzett a merénylő golyója. A brutális gyilkosságot nagy kaliberű fegyverrel, közvetlenül közelről dum-dum golyóval leadott több lövéssel követték el. A rendőrség megfeszített munkája, a nagy erőkkel való nyomozás eredményre vezetett, néhány órán belül kézre került az elvetemült gyilkos. "Ez volt az egyetlen lehetőség, hogy megakadályozzam a Windows 4.0 és az MS-DOS 6.0 kifejlesztését" nyilatkozta a zavaros fejű merénylő. A szerencsétlen esemény hírére összegyűlt MS-DOS felhasználók haragjától csak a kivezényelt Nemzeti Gárda volt képes megvédeni a gyilkost.

A törvényszéki orvosszakértő véleménye szerint labilis lelki alkatú, könnyen befolyásolható személyiségről van szó, tettét valószínűleg a Windows applikációk mértéktelen használata váltotta ki. A gyilkosság elkövetésekor erősen beszűkült tudatállapotban volt, de mindazonáltal beszámíthatónak tekinthető, tudatában volt cselekedete súlyának.

A Szövetségi Nyomozóhatóság véleménye szerint, egy magányos elmeháborodott tettéről van szó, habár meg nem nevezett forrásból származó értesülések szerint egy ismeretlen telefonáló bejelentette, hogy a tettért az "XOR-ral displayre írás ellen küzdő monokróm ösvény" nevű ismert terrorszervezet is magára vállalta a felelősséget.

Az elnököt a Microsoft saját halottjának tekinti. A tragikus eseménytől sokkolt MS-DOS felhasználók temetési bizottság felállítását határozták el és a temetést egyetlen, az MS-DOS melletti hatalmas tömegdemonstrációvá akarják változtatni. A vasutak és a közlekedési vállalatok a temetés helyszínére "Microsoft" jelzéssel díjmentes különjáratokat indítanak. A temetés helyszínén a Windows 3.1 tíz százalékos árengedménnyel vásárolható.
A PC World, a ComputerWorld és a Chip Magazin gyászkerettel jelenik meg, címoldalukon külön cikkekben méltatják az elhunyt érdemeit.

William Gates, századunk kétségtelenül legnagyobb formátumú egyénisége, hiánya valószínűleg hosszú évtizedekig pótolhatatlan űrt hagy maga után a PC-s világban. A Microsoft név örök szinonímája marad a műszaki tökéletességnek, csúcstechnológiának és az abszolút megbízhatóságnak.

A Microsoft szoftverek az egyszerű emberekhez is közel hozták a számítástechnikát. Ennek eszköze, az egér, a kis szürke emlősből a mindennapi élet nélkülözhetlen darabjává vált zseniális invenció már soha nem hagy el minket, naponta az ő hiányára emlékeztet. A Microsoft szoftverek kompatibilitásuk révén töretlenül haladtak előre a műszaki fejlődés sugárútján, minden újabb verzió a számítástechnika egy újabb mérföldköve volt, addig elképzelhetetlen távlatokat nyitva meg az egyre nagyobb címtartomány, egyre hatalmasabb szabad lemezterületek országútján.



A fejlesztések kemény munkájában William Gates a legapróbb részleteken is rajta tartotta a kezét, nemegyszer addig megoldhatatlan problémák is a 2x2 egyszerűségével csillantak elő zseniális útmutatásai nyomán. Az aprómunkában is fáradhatatlan volt, de a nagy összefüggések is az ő szüntelen munkálkodó elméjéből pattantak ki. Éjszaka, míg az egyszerű kódolók az igazak álmát aludták, ő szüntelenül a cég további fejlődésének további útjait kutatta. Problémáit mindenki megoszthatta vele, E-Mail boxa mindenki előtt nyitva állt, az egész világon csak Bill-ként emlegették.

Az eseményről a Posta is megemlékezik, Bill Gates bélyegsort bocsátanak ki az orrszarvú és a pillangó képével. A bélyegsort a nagyobb postahivatalokban alkalmi bélyegzővel látják el.

Zwack Péter szerint az ügynek magyar vonatkozásai is vannak, a legújabb geneológiai kutatások ugyanis kiderítették, hogy William Gates ükapja tuljdonképpen Zalacsőmegyeren született, Kapu Vilmos honvéd törzszászlós, a 48/49-es magyar szabadságharc legendás hőse. Az elnök halála alkalmából részvéttáviratban üdvözölte Charles Simonyi igazgatóhelyettest Göncz Árpád, a Magyar Köztársáság elnöke.

Az IBM nem kommentálta az eseményeket. A Digital cég szóvívője a tőle megszokott mértéktartó stílusban azt közölte, hogy Gates emlékére az NT operációs rendszer eddig elkészült részeit sormintaként, kommentben be fogják illeszteni a VMS Alpha chipen futó implamentációjába.

Az Intel cég 686-os processzorának tervezőcsoportja is emléket kíván állítani Gates-nek ezért az LFTEXMAMOC (Load Frame Table Entry of Extended Expanded Memory with Auxiliary Memory Owerflow bit Clear) utasítás mnemoknikját BG-re változtatják. Az i80686 AVB (Absolute Very Big) memóriamodellben 99.95GB memóriát képes kezelni. A végleges verzió még nem készült el, de már több mint 100000 darabot adtak el belőle, és mértéktartó bennfentesek szerint máris ipari szabványnak számít. A CPU, a forradalmian új Compatibility Mode Bit segítségével a Microsoft által eddig elkészített szoftverrel változtatás nélkül, tárgykód szinten teszi lehetővé az MS-DOS, OS/2, VMS, WM/XA, OS/VS, DOS/VS, GCOS-8, UNIX, UNICOS, CP/M és a HT-1080Z rendszerek alá fejlesztett programok futtatását. A legújabb fejlesztések, a Canonical Random Stochastic Optimizer és a BitBucket File System elkészülését Gates már nem érhette meg.

"Mindenki Billjének" temetésekor 40 millió MS-DOS fog leállni "Invalid command.com, system halted" üzenettel emlékezve megalkotójára.

Alternatív

KARÁCSONYI AKCIÓ!

Amiga 500	38.900 Ft
Amiga 500+	44.900 Ft
Amiga 600	46.900 Ft
Amiga 2000	64.999 Ft
Commodore 64	12.900 Ft

ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17., Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák!
Nyitvatartás 9 - 18 óráig, szombaton: 9 - 14 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldö szolgálat !

A Computer Karácsonyon meglepetésekkel várjuk vásárlóinkat!

Pinball Dreams verseny!!!
1992 december 12-13.-án megrendezzuk az Első Országos Flipper Versenyt Amigán. A fődíj egy eredeti Pinball Dreams II !!!
Részletekről a helyszinen.







GreMix Bt.

576 KByte



Guru



ACOMP Kft.



Valhalla Páholy

COMPUTER Karácsony

December 12-13-án 9-19 óráig
A Budapesti Műszaki Egyetem Aulájában
(Budapest, XI. Műegyetem rakpart 3.)

PROGRAMBÖRZE-CSEREBERE, SOFTVER ÉS HARDVERVÁSÁR
PROFIKNAK ÉS IGÉNYES AMATŐRÖKNEK

AMIGA 4000,
ATARI FALCON,
ÚJ PROGRAMOK, HARDVEREK,
SZÁMÍTÓGÉPTITKOK, TIPPEK-TRÜKKÖK
SZENZÁCIÓS MODEM-KAPCSOLATOK

Asztalfoglalás és információ:

Csokonai Művelődési Központ
(1153. Bp., Eötvös u. 64-66. Tel.: 1690-495, 1892-240/fax.)

Belépő: 50,- Ft Diák, katona, nyugdíjas: 30,- Ft.